94 PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • Wii • PC • PLAYSTATION 2 • NINTENDO DS • PSP • iPHONE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE

PRIMEUR!!! BIOSHOCK 2
ZEIKNATTE DROOM!

SIN & PUNISHMENT 2
MEESTERWERKJE OP DE Wii

ASSASSIN'S CREED
ALTAÏR OP PSP & EZIO OP DS

HEAVY RAIN
EERSTE SPEELSESSIE!

WAT BRENGT 2010?
PU-REDACTIE BLIKT VOORUIT

exclusieve review

DANTE'S INFERNO

WWW.PU.NL

FEB.2010

BP € 3,95



PLUS: DOE DE BIZARRE SILENT HILL: SM TEST! • IN MAART KOMT DE METRO DIE JE NIET WILT MISSEN • MAFIA II DRUIPT VAN DE SFEER • SUPREME COMMANDER 2 SUPERIEUR AAN VOORGANGER • MET TIETEN SPELEN IN NIEUWE FINAL FANTASY • JURJEN OP AVONTUUR IN KOREA • ROGUE WARRIOR IS EEN AANFLUITING! • JETPEK EN VEREN VOOR DARK VOID • SAW • EK TEKKEN 6 • TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON • GRAN TURISMO 5 • BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 • EN MEER...

HUB UITGEVERS

Gold Edition



~~64,99~~ 52,99

Normal Edition



~~49,99~~ 42,99

Star Trek Online Collectors Edition



PC 69,99

STAR TREK ONLINE

WWW.12GAME.COM

EEN FANTASTISCH JAAR

Ik ben een heiden. Tenminste, dat is wat ik vanwege mijn gebrek aan godsdienstkennis nog wel eens van de oudere generatie hoor. Dat we met Kerst de geboorte van Jezus (of was het Gsus?) vieren is mij nog net bekend, maar bij Driekoningen ben je mij kwijt. Als overtuigd atheïst schaam ik mij daar eerlijk gezegd niet echt voor, en voor mij stond de kerstvakantie dan ook vooral in het teken van het verhogen van mijn level en het daarmee unlocken van nieuwe wapens en perks in Modern Warfare 2. Uit Jeroen's coverstory maak ik op dat dit mij - volgens Dante - waarschijnlijk in een van de negen ringen van de onderwereld plaatst, maar what the hell…
Hoe dan ook, persoonlijk ben ik altijd blij als al die kerst shizzle voorbij is, en we ons kunnen gaan focussen op het nieuwe jaar. En dat we ook dit jaar weer gaan knallen, is een feit. Zo vieren wij in augustus ons tweehonderdste nummer (!), een ongeëvenaarde prestatie in gamebladen(neder)land. Zorg er rond die tijd voor dat je brievenbus groot genoeg is, en de hond er niet onder ligt te slapen…
Daarnaast kunnen jullie op onze site een hoop meer verwachten op het gebied van videocontent en krijgen jullie vaker een kijkje achter de schermen van de PU-redactie.
Natuurlijk blijven wij ook nieuwe abo's belonen met vette aanbiedingen, zoals deze maand Bayonetta en God of War III; games die je als gameliefhebber gewoon gespeeld moet hebben, en daarnaast gaan we wat meer doen voor degenen die al een tijdje abonnee zijn, maar daarover later meer.
En dan hebben we natuurlijk nog Gamer01, waarin Maarten ook dit jaar weer als presentator zijn ongezouten mening verkondigt. Ow, en wat dachten jullie van een ouderwets gamefeestje?
En dat is slechts het topje van onze ijsberg! Het mag gezegd: 2010 belooft een fantastisch jaar te worden!

Niels



DE REDACTIE

We zitten nog middenin de winter maar we hebben al fikse sneeuwval en vorst gehad; er kon zelfs al worden geschaatst. Zijn de PU-redacteuren van die echte Hollandse jongens die genieten van de kou, hun ijzers uit het vet halen en lange toertochten op de schaats afwerken? Of zitten ze liever met een dekentje op schoot achter de verwarming warme chocolademelk te drinken?

JURJEN



Als het mooi weer is, voel ik me altijd een beetje schuldig als ik uren achter elkaar zit te gamen, vooral als ik op zo'n dag het huis nog niet ben uit geweest. Daarom juich ik het barre winterweer van harte toe: het perfecte excuus om de hele dag binnen te blijven hangen en eens lekker diep in zo'n game te duiken. Het nut van schaatsen is me daarentegen altijd al een beetje ontgaan: er liggen toch genoeg wegen in Nederland om overal te komen?

JEROEN



Ik ben niet zo'n schaatser. Nee, ik trek liever m'n hardloopschoentjes aan en loop een kilometer of twintig. Gewoon omdat het kan natuurlijk, of het nou hartje winter is of niet. Sterker nog, wanneer dit in de PU staat, heeft deze jongen de halve marathon van Egmond er op zitten!

J.J.



Heb ik niet al meerdere malen overduidelijk gesteld dat ik mannen in een maillot verafschuw! Noem me maar macho of in de knoop met mijn vrouwelijke kant, maar die shit kan niet. Er moet wat dat betreft wel heel veel gebeuren voor ik me in een schaatsspandex hijs en het bevroren water op ga. Komt nog eens bij dat ik een hekel aan kou heb. Kou is voor Eskimo's. En ik ben net even naar buiten gelopen, maar mijn huis heeft nog steeds weinig weg van een iglo.

WOUTER



Een jaar geen gekrompen pik, tepels waarmee je glas kan snijden en afstervende tenen, is een jaar niet geleefd. Zo is het toch? Dat betekent overigens niet dat ik dan met ijzers over bevroren sloten ga schuifelen. Dat is voor opa's met zo'n gebreide sjaal die als een strop aan hun nek hangt en met van die leggings aan waar je zelfs de kamelentenen van een lekker wijf niet in wilt zien.

JAN



Ik ben dol op sneeuw, ijs en kou, ik ben alleen niet zo van het schaatsen. Dat komt door een jeugdtrauma waarbij ik ooit een keer door het ijs ben gezakt. Laat mij maar honderd keer liever van een berg af skiën… die bomen en ravijnen zie je tenminste aankomen.

STEVEN



Kou? Top! Schaatsen? Eh, not so much. Ik ga rustig een stukkie hardlopen in m'n korte broek met dit weer. Ik verkies een wintersport boven de zomervakantie. Een mooie winterdag, ijskoud en strak blauw, vind ik prettiger dan die zwetende 30 graden shit. Maar schaatsen is gewoon niet mijn ding.

ED



Ik kom uit een echte schaatsfamilie. Zo heeft mijn opa meerdere keren de Elfstedentocht gereden, en dan niet de toertocht maar de wedstrijd! Hij hoorde destijds bij de beste schaatsers van Nederland. Zelf kan ik ook niet wachten als de eerste vorst in de lucht zit. Ik woon aan het water dus 's morgens vroeg check ik dan altijd de ijsgroei, en zodra het laagje dik genoeg is, ben ik weg en zie je me pas weer terug als het donker is.

MAARTEN



Kou is oké! Als het maar niet regent. Fietsen in de regen is ongeveer net zo erg als rukken met het beeld van Rita Verdonk in je hoofd; dat trek je simpelweg niet. En zomaar schaatsen is gay, ijshockey daarentegen rockt hard.



IEMAND MOET HET DOEN

Tot veler verrassing was Jurjen onze man om PU te vertegenwoordigen in Korea alwaar de wereldkampioenschappen van de International e-Sports Federation gehouden werden, de tegenhanger van de World Cyber Games. Verrassend was het vooral omdat we op dit gebied bij PU een aantal grotere specialisten hebben rondlopen.
Waarom we toch voor Jurjen kozen? Gewoon uit medemenselijkheid. De man heeft drie kinderen en de vierde is inmiddels op komst. Weet iemand een betere reden om je een weekje in een luxe hotel in Korea te laten verwennen?
Natuurlijk is Jurjen PU's beste schrijver (volgens Ed) en een intelligente, leergierige gast dus we konden ons er nooit mee in de vingers snijden, maar in dit geval speelde voor één keer de gun-factor ook een grote rol.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Zoals je misschien al in mijn weblog hebt gelezen, zijn de voorbereidingen voor ons 200e nummer inmiddels opgestart, en zijn de eerste onderwerpen al bedacht.
Omdat ik nu eenmaal het langst bij de PU zit, en als enige de eerste jaren van ons blad nog heb meegemaakt, wordt er van mij natuurlijk ook de nodige input verwacht. Zo moet ik onder andere de meest spraakmakende reviews uitzoeken, de mooiste Yo!Art en de 200 leukste bijschriften.
Een flinke klus waarmee ik natuurlijk zo snel mogelijk thuis wilde beginnen, want dat doe je niet even tussendoor op de redactie. Toch moest ik even wachten op een gelegenheid dat ik met de auto kon komen, want 194 PU's, inclusief deze, neem je echt niet zo maar even achter op 't fietsie mee...
ED



IK HEB AL EEN TAS

Toegegeven, we zijn hier op de redactie best wel een beetje verwend. Voor petjes, posters, T-shirts en stickers lopen de meesten hier niet meer warm, en dat is eigenlijk niet zo heel vreemd als je al vele jaren in de game-industrie werkzaam bent en je kasten uitpuilen van al die goodies.
We keken echter wel een beetje raar op toen ook onze stagiair "Manus" z'n neus ophaalde voor enkele toffe tassen van SEGA en Gears of War die Maarten hem spontaan aanbood.
"Ik heb al een tas", waren Manus' legendarische woorden, terwijl hij z'n schouders ophaalde zoals alleen Manus dat kan, waarna hij routineus naar het Nespresso apparaat wandelde om voor ons allemaal een lekker bakkie in te schenken.



POKERAVOND DREIGT TRADITIE TE WORDEN



'We gaan er een traditie van maken', dat was de unanieme menig van iedereen die aanwezig was bij onze redactionele pokeravond afgelopen maand. Naarmate de avond vorderde werd de lol steeds groter, de beslissingen steeds dommer en de inzetten steeds hoger; toch besloten we er pas een eind aan te maken toen Ed beweerde dat hij alleen nog klaver zestien nodig had voor een paartje en Niels bij hoog en bij laag bleef beweren dat er tien kaarten op tafel lagen, terwijl het er toch echt maar vijf waren.
Uiteindelijk is iedereen nog veilig thuisgekomen, hoewel Wouter tussen Haarlem en Utrecht negen sanitaire stops in moest lassen, Maarten tegen een wildvreemde in de trein in slaap viel en Ed thuiskwam met z'n onderbroek achterstevoren. Van het laatste plaatsen we om reden van goede smaak maar geen foto.





COVERVIEW

8 DANTE'S INFERNO XBOX 360 / PS3 / PSP

FIRST LOOK

20 TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON XBOX 360 / PS3 / Wii / PC / DS

PREVIEW

41 ALIEN VS PREDATOR XBOX 360 / PS3 / PC
39 BATTLEFIELD BAD COMPANY 2 XBOX 360 / PS3 / PC
34 CALLING Wii
43 DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION PS3 / XBOX 360
37 GOLDEN SUN DS
36 GRAN TURISMO 5 PS3
28 HEAVY RAIN PS3
35 LOST HORIZON PC
22 METRO 2033 PC / XBOX 360
26 MX VS ATV REFLEX XBOX 360 / PS3 / PSP / DS
33 NAPOLEON: TOTAL WAR PC
40 R.U.S.E. PC / PS3 / XBOX 360
27 SONIC & SEGA ALL-STARS RACING XBOX 360 / PS3 / Wii / DS
24 SUPREME COMMANDER 2 XBOX 360 / PC
32 VANCOUVER 2010 - THE OFFICIAL VIDEO GAME OF THE OLYMPIC WINTER GAMES XBOX 360 / PS3 / PC

UPDATE

44 COMMAND AND CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT PC / XBOX 360
45 MAFIA II XBOX 360 / PS3 / PC

REVIEW

75 ASSASSIN'S CREED BLOODLINES PSP
72 ASSASSIN'S CREED DISCOVERY DS
58 BIOSHOCK 2 XBOX 360 / PS3 / PC
66 DARK VOID XBOX 360 / PS3 / PC
66 FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: THE CRYSTAL BEARERS Wii
71 RESIDENT EVIL ARCHIVES: RESIDENT EVIL ZERO Wii
73 RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES Wii
73 RIDGE RACER ACCELERATE iPHONE / iPOD
70 ROGUE WARRIOR XBOX 360 / PS3 / PC
75 SAVAGE MOON PSP
72 SAW XBOX 360 / PS3 / PC
62 SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES PS2 / PSP / Wii
68 SIN & PUNISHMENT Wii
74 TATSUNOKO VS. CAPCOM: ULTIMATE ALL-STARS Wii

EXTRA

76 EK TEKKEN 6
46 SPECIAL GLAZENBOL: PU-REDACTIE BLIKT VOORUIT
52 ESPORTS: JURJEN ALS TOESCHOUWER IN KOREA

VAST

6 YO!POST
12 OPNIEUWS
18 / 49 / 64 WORD ABONNEE
57 REVIEWBLAD
78 DOWNLOADABLE GAMES
80 SMORGASBORD
82 FRAMEDROP

★ Brief ★
VAN DE MAAND

100'S ZIJN OKÉ. OLÉ, OLÉ!

What's up PU'tjes!
Ik las deze week jullie blad met veel plezier maar ik heb toch een paar opmerkingen.
Ten eerste: in Opnieuws heeft JJ een stukje over FIFA 10 VS PES 2010, zegt hij dat dat FIFA klote is vergeleken met PES. Nou ik heb PES 6 en ik kan je vertellen die is ook behoorlijk klote! de A.I. zuigt aan alle kanten, je kan gewoon langs ze rennen zonder dat ze iets tegen je doen, de bal zit heerlijk aan je voet vast ge-taped. Niemand die ooit die bal van je af kan pakken en nog meer van dat gezeur.
Ten tweede: heb ik nog een reactie op de brief van Guitarherozero (wat een verlijpte naam :S) hij zegt: "De tracklist vond Jeroen niet tof. Nou Jeroen jij bepaalt dat dus niet". Jij wel dan, wou je zeggen??? Ik ben het helemaal met Jeroen eens, veel meer Metal in die games! Ook zegt hij dat Jeroen een MEGA fout maakt door het in z'n eentje te spelen, dude come on! What the hell maakt dat nou weer uit? Als je het met z'n vieren speelt, wordt de gameplay echt niet beter hoor!
Ook vind ik het bullshit van die mensen die gaan zeiken over een score van 100 voor Uncharted 2. Van mij mogen jullie zelfs vaker die score geven bijvoorbeeld voor Dragon Age: Origins, al ben ik ook blij met een 99. Van mij mag ook AC II wel een 100'tje hebben. Dus iedereen die gaat janken bij z'n moeder dat er een game een 100 heeft gekregen, mag wat mij betreft gefusilleerd worden :P
Nou dat was het, keep up the good work gozers! I love it.
Viktor | Internet

Geen honderd meer als score, zegt de een, juist vaker een honderd geven, zegt de ander... Vinden jullie het goed als we zo onderhand een einde maken aan deze discussie want die loopt zo langzamerhand in het honderd. Oja, en je bent brief van de maand geworden omdat alleen jouw brief precies in deze strook paste.





De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

PES VS FIFA 1

Beste redactie,
Hierbij wil ik graag inhaken op J.J.'s commentaar aangaande FIFA vs PES. Zelf ben ik van de 'oude garde' waardoor ik weet waarom de Winning Eleven (PES/ISS whatever) fans hun serie ook in mindere tijden zo fanatiek ondersteunen.
Sommige van deze jongens kwamen in 1992 al in aanraking met Konami's vooruitstrevende Hyper Soccer (NES), de geestelijke vader van wat de game nu is. In 1994 kwam EA met FIFA Soccer, niet toevallig omdat het WK in Amerika werd georganiseerd en men daar al te graag aan wilde verdienen. Een jaar later sloeg Konami ijzersterk terug met ISS (Deluxe), kleine groepjes fanatieke voetbalgamers waren in de zevende hemel.
FIFA Soccer kreeg de credits van de media, terwijl ISS (Konami Tokyo, niet Osaka!) 'underground' toch echt de shit was.
De jaren daarop verliepen in hetzelfde stramien; de pers bleef maar met hoge waarderingen volhouden hoe geweldig FIFA met zijn licenties en graphics wel niet was, terwijl ISS Pro het lelijke eendje bleef.
Het was voor Konami in de 90's gebruikelijk om na twee à drie jaar een sterk verbeterde WE uit te brengen. Helaas werd die gewoonte overboord gegooid om met EA commercieel te kunnen concurreren. Toen is het mis gegaan.
WE fans zijn echter hondstrouw en kunnen tegen een stootje. Het is hartverwarmend om te zien hoeveel tijd en moeite ze in HUN voetbalkicker steken. Gewoon uit pure liefde voor de game.
De geschiedenis herhaalt zich met de media die FIFA beter vindt dan WE, en juist dát zal de band tussen WE fans onderling nog meer versterken. Wij tegen de rest van wereld, net als vroeger ..
Frank Borst | Leiden

Met je opmerking dat "de media" FIFA beter vindt, insinueer je dat dit eigenlijk niet zo is. In dat geval ben je niet alleen een fanboy maar begrijp je net zoveel van voetbalgames als de gemiddelde Oegandees van fierljeppen.

PES VS FIFA 2

Hier nog zo'n fanboy die zijn mening wil laten horen. Normaal reageer ik niet op deze dingen, maar na al dat gebitch op PES2010 kan ik het niet meer laten. In PU192 zegt JJ dat PES fans moeite hebben goede argumenten te vinden... Maarten misschien wel ja, maar deze hier niet. Ik vraag me soms sterk af of jullie überhaupt wel van voetbal houden daar.
Maar to the point, ik heb de PS3 versies van PES en FIFA, en ik kan niet anders dan zeggen dat PES de betere blijft, en altijd al geweest is. Ja, FIFA is mooier, en ja je kan meer tricks. Maar kijk eens naar wat je kan bij PES, die Become a Pro mode van FIFA is niks vergeleken met Become a Legend, dat moeten jullie met me eens zijn. Het feit dat je bij FIFA je team kan kiezen, meteen in de basis zit, niet geblesseerd kan raken, en dan ook nog maar vier seizoenen kan spelen in plaats van een hele loopbaan als prof... en dan hebben we het nog niet eens gehad over de Master league, die veruit de beste mode is in een voetbalspel ooit.
Je kan kiezen wat je wilt uitgeven aan je jeugdteam, je kan geld uitgeven aan fandagen om meer fans te werven.
Er zijn zoveel opties, waarvan ik het merendeel niet terugvind in jullie review. Ik vraag me dan ook af of jullie meer hebben gedaan dan drie potjes Exhibition. Die mode van FIFA om je eigen gezichtje erin te doen zat al in PES2009 en zoals altijd kan je bij PES alles gemakkelijk aanpassen, of gewoon een option file downloaden.
Ook blijft het met de linker schouderknop en de driehoek/vierkant/rondje/kruisje knoppen je tactiek aanpassen geweldig werken, en dat heb ik toch echt liever dan wat extra tricks die niks toevoegen aan de tactiek en gameplay.



Ik kan zo trouwens nog wel een tijdje doorgaan, maar ik betwijfel toch sterk of iemand daar waarde hecht aan een goede voetbal sim.
FIFA is voor gamers, die graag een trucje doen, PES is voor voetballiefhebbers, die snappen dat je tactieken nodig hebt om een goede pot voetbal neer te kunnen zetten..
Verder is het wel een leuk blaadje hoor, al is al dat geslijm in Yo!Post voor het merendeel onterecht...
Timothy van den Heuvel | Internet

Maarten was tot voor kort een groot fan van PES, maar ook hij heeft inmiddels toegegeven dat FIFA op dit moment beter is. Jij sluit je ogen voor de realiteit. De kans dat jij ooit toegeeft dat FIFA beter is dan PES, is net zo groot als de kans dat de paus Ninja Gaiden op Hard uitspeelt in een lingeriesetje van Marlies Dekkers.

PUNTEN

Hoi,
Ik heb me de laatste tijd erg geërgerd aan de veel te hoge cijfers. Als jullie echt zo goed naar de lezers van de PU willen luisteren moeten jullie ook zo eerlijk zijn om eens wat te doen met al deze negatieve feedback...
Het hele cijfer systeem is namelijk ontspoord. En het prachtige voorbeeld is toch wel Assassin's Creed die nu een, zo uit me hoofd 92 krijgt... Terwijl hij beter schijnt te zijn (ook de tijd meegerekend) dan het eerste deel die een 99 kreeg... Sowieso... Een 92! Ik bedoel, als je op een beetje opleiding een 90 haalt dan ben je echt een über student... Waar er maar heel erg weinig van rondlopen op de school... Want als de gehele school een 90 haalt, is er iets niet goed in de toetsing en moet het niveau van de toetsen omhoog... Zo zit het ook bij de PU... De games worden beter, dus moeten de eisen ook bijgesteld worden... De game-industrie is gegroeid en heeft op dit moment het geld en het juiste materiaal om veel goede games te maken... ook de wat kleinere ontwikkelaars...
Stel dan ook de cijfers bij... Begin vanaf nu... Een hele, hele goed game een 88... En die 90'ens alleen echt voor hele revolutionaire games...
Ook mag het blad wel iets volwassener worden, want de ''humor'' is nu echt gedaald naar kleuterniveau...
De Sinterklaas "humor"' van het laatste nummer is echt niet grappig en zeer flauw...
Of jullie blad moet voortaan gericht zijn op minderjarig publiek die nog voor Jetix hangt of Samson en Gert op Ketnet...
Voor de rest lekker onafhankelijk blijven...!
Nico | Internet

Beste Nico, je hebt je punt gemaakt(ook letterlijk in je brief): jij krijgt dus een punthoofd van ons puntensysteem. Geen punt, wat ons betreft. We zullen kijken of we hier en daar nog wat puntjes op de i kunnen zetten en met een puntensysteem kunnen komen waar je een puntje aan kunt zuigen.



BFME 2 TE OUD

Heey PU,
Na vier jaar lid te zijn, ga ik deze keer toch in de pen klimmen. Laatst wilde ik met een vriend weer eens online LOTR: Battle for Middle Earth 2 spelen, want wij waren namelijk zo goed dat we honderd winstpartijen hadden, en maar twee verlies ofzo. Het was zelfs zo erg dat we steeds nieuwe accounts moesten maken omdat niemand durfde. Maar goed, ik wil dat dus weer eens spelen.
Maar dan blijkt dat mijn cd speler kapot is, want hij las geen enkele cd! Verdulleme, dan maar even snel een nieuwe kopen, want die dingen kosten toch niks. Een besteld, maar niemand was thuis op de dag van de bezorging, dus moest ik verdorie dat hele pokke-eind op de fiets, in de kou naar het postkantoor! Omdat men geen acceptgiro gebruikte en ik dus op het postkantoor moest betalen! Nou, eindelijk na een paar dagen dus een nieuwe cd speler, hij doet het goed, maar je raadt het al, de BFME 2 cd deed het niet meer. Nou, dan haal ik maar een nieuwe dacht ik. Nou, mooi niet dus. Heel Schiedam afgezocht (daar woon ik namelijk), maar nergens BFME 2 te vinden. Wel BFME 1, gewoon om het er nog even in te wrijven! Nou, plan B, ik zoek het gewoon op internet. Maar daar is het weer precies hetzelfde verhaal, als ik eindelijk denk het spel gevonden te hebben, staat er natuurlijk: "niet leverbaar".
Dan maar naar Rotterdam, dacht ik. Volgende dag ook heel Rotterdam afgezocht maar tevergeefs. Maar wel een heel rekje vol met BFME 1, maar daar heb ik niks aan. Na veel vragen kon alleen één medewerker mij vertellen dat de levertijd in zijn winkel ongeveer drie weken was, en ik heb geen zin om daarop te wachten nu ik eindelijk mijn cd speler weer heb. Dan maar via marktplaats... dat kan meestal nog wel sneller dan die drie weken...
Tim | Internet

Wouter heeft laatst in alle winkels gezocht naar het februarinummer van de Playboy uit 1951. Dat lukte ook niet. Tja, soms moet je gewoon met je tijd meegaan.



YO!ART

Hierbij een tekening van Cloud van FF VII (met de hand gemaakt). Ik hoop hierbij dat jullie mijn tekening in jullie coole blad zetten.
Keep on going!
Thibault Maekelbergh | Brugge



Met de hand gemaakt? Met je linker zeker, terwijl je rechts bent...

KORTE VRAAGJES

Yo! gasten van de PU,
Ik ga niet zitten slijmen (zoals iedereen) en kom gelijk met m'n vragen.
❶ Mafia 2 of Just Cause 2?
❷ Aangezien de Sint me heeft overgeslagen: wat zou ik vragen voor Kerst?
❸ Wat is de release datum voor Heavy Rain?
❹ Moet je Uncharted 1 gespeeld hebben om het verhaal van deel 2 te begrijpen?
❺ Wie beantwoordt de post eigenlijk?
laterz
Jeroen | Hardinxveld

❶ Mafia II. Wij houden graag droge voeten...
❷ Als de Sint je heeft overgeslagen, moet je wel heeeel stout zijn geweest. Ga eerst maar eens je leven beteren.
❸ Ze wachten op een zeer regenachtige dag.
❹ Nee; je moet deel 1 gewoon gespeeld hebben omdat ie erg goed is.
❺ Ik.

Eey PU gasten!
Effe geen geslijm, maar gewoon met de deur in huis vallen, ik heb een paar vraagjes over Guild Wars 2!
❶ Wanneer komt ie uit?
❷ Zullen er weer professions komen? (binnen de Races)
❸ Wordt het een Coverview?
❹ Wanneer zal er ongeveer een bèta komen?
❺ Wat verwachten jullie van GW2?
❻ Is Jurjen de Powerspy?
Keep up the good work!
Tiemen Wierda | Internet

❶ Dit jaar.
❷ Dikke kans.
❸ Dunne kans.
❹ Als de Alpha klaar is.
❺ Een zeer stabiele MMO.
❻ Nope.

Yo Waddup,
Sinds kort heb ik een PSP, maar mijn vraag is welke spellen jullie mij daarvoor aanraden om te kopen? Bij de PSP zaten GTA Liberty City en Vice City Stories.
Alvast Bedankt.
Mvg.
Oliver Hahn | Internet

Wat dacht je van God of War, Daxter, GTA Chinatown Wars en niet te vergeten LittleBigPlanet.

Beste Gasten van de PU,
Eerst even het slijmen... Beste blad, lees het vaak en al die standaard shit.
Toen we terug reden met de trein vanaf de HME 2009 maakte ik deze leuke foto van een van m'n vrienden die onderweg met zijn PU petje op, de PU las...
Ook wilden we graag dat Wouter een opmerking zou maken over die gigantisch rode puist op zijn neus...
Greetz...
Rick, Martijn, Dusan, Mike | uit de trein

Wouter leeft met 'm mee. Hij heeft namelijk ook al jaren last van een chronische rode puist op het puntje van zijn neus. Dat komt vermoedelijk omdat ie uit geilligheid z'n neus in zaakjes steekt waar dat ding helemaal niet in thuishoort.





RARE PLAATJES

BESTE PU,
HIER EEN RAAR PLAATJE VAN CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2.
IK WAS SAMEN MET MIJN VRIENDIN LEKKER ONLINE AAN HET KNALLEN, TOTDAT WE DIT TEGENKWAMEN! DAT "LIJKEN" ER ZO UITZAGEN IN DEZE GEWELDIGE GAME HADDEN WE NOOIT VERWACHT!
GROETEN LINDSEY BOLHUIS EN ROCHELLE TRIP

Jullie hebben gelijk: dit lijkt inderdaad geen lijk.
Overtref Lindsey en Rochelle en maak het volgende screenshot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:



REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.

DANTE'S I

Het is Tweede Kerstdag en Jeroen bevindt zich in de Hel. De Paus bedankt ons voor de bloemen en de lange Zaankanter doorklieft de lichamen van ongedoopte baby's. De Koningin uit haar ongenoegen over de moderne communicatiemiddelen terwijl onze marathonman de keus krijg een verloren ziel te straffen of te bevrijden van haar zonden. Niet veel later doorboort zijn zeis haar hoofd en schreeuwt de ongelukkige het uit van de pijn. Je begrijpt het: Jeroen had een heerlijke Kerst!

Terwijl ik mijn tiende kerstkransje naar binnen werk, doorloop ik voor een tweede maal Dante's Inferno. Momenteel bevind ik me in Lust en ik heb zojuist Cleopatra een kopje kleiner gemaakt. Met nadruk op kleiner want ze was nogal groot om niet te zeggen grotesk, zoals zo'n beetje de gehele game dat is.
Deze Hel beantwoordt deels aan de cliché's: er is veel vuur, er zijn om vergiffenis schreeuwende zielen, demonen die op bokkenpoten lopen en duivelse deuren die pas openen wanneer je ze doorboord hebt met je zeis.
Maar dat is slechts een fractie van de Hel die Dante's Inferno je voorschotelt. Dat komt deels door de artstyle, maar meer nog omdat de Hel hier is opgedeeld in negen ringen met ieder een thema.

CLEOPATRA

Ik had het in het begin over Lust, de tweede ring waarin het genotzalige gekreun van vrouwen is te horen, en fallussymbolen en poorten in de vorm van vagina's de omgeving aankleden. Hier is niemand minder dan Cleopatra de boss, en met ontbloot bovenlijf beklimt zij een enorme pilaar in de vorm van een penis. Haar tepels zijn openingen waar tongen uitkomen of ongedoopte baby's met vlijmscherpe messen als armen.
Het gevecht dat plaatsvindt bovenaan de toren is hectisch, helemaal als Cleopatra de hulp inroept van Marc Antonius die gelukkig wel ongeveer even groot is als Dante maar beschikt over een enorm Romeins schild en natuurlijk de bescherming van Cleopatra.



Hoe zou dat nou gaan als zo'n gedrocht het koud heeft? Doet ie dan tandschoenen aan?



De Noord/Zuidlijn zal straks bij het boren op nóg veel grotere problemen stuiten.

Wanneer je zowel Marc Antonius als Cleopatra hebt verslagen, zal de toren van Lust in elkaar donderen en kun je je opmaken voor de derde ring: Gluttony.

ONSMAKELIJK

Gluttony (vraatzucht), is een omgeving vol met tongen, vette wezens en wormen die alles opvreten wat hen maar passeert. Het is een onsmakelijk tafereel waarbij je breedbeeldscherm haast lijkt te druipen van het vet. Maar voordat je binnen kunt treden, zul je eerst Cerberus, de driekoppige hellehond, een kopje....ehm drie kopjes kleiner dienen te maken. Overigens is hellehond geen juiste omschrijving aangezien het wezen niet echt op een hond lijkt, maar vooral uit monden bestaat.
De omgevingen zijn weliswaar zeer stijlvol maar toch heb ik 't idee dat er nog meer mee gedaan had kunnen worden. En dan doel ik vooral op het

"GRIEZELEN EN SMULLEN TEGELIJK."



Dit is een kannibaal met voorkeur voor inwoners van bepaalde steden. Zo eet ie 't liefst een Hamburger met een plak Oud Amsterdammer erop.

DANTE BAYONETTA OF WAR

Toevallig speelde ik Dante's Inferno net nadat ik de God of War III demo had uitgespeeld en Bayonetta in de kast legde, twee genregenoten die als toptitels beschouwd moeten worden.
Ik heb bewust vergelijkingen met die twee games binnen de tekst zoveel mogelijk vermeden, want Dante is geen Kratos en ook geen Bayonetta.
Maar als we de games toch naast elkaar leggen, kan ik niet anders dan constateren dat Dante net wat tekort komt. Het mist de diversiteit aan combo's en bestuurbaarheid van Bayonetta en het mist het epische en vooral de snoeiharde en lompe actie van God of War. Dante is in dat opzicht toch nog een beetje te voorzichtig.
Overigens is de wereld waarin Dante rondloopt werkelijk fenomenaal en kunnen zowel Kratos als Bayonetta daar weer niet aan tippen.

INFERNO

JEROEN LOOPT NAAR DE HEL


In de hel vind je velen die lijden onder een gespleten persoonlijkheid.


En dan dachten die gasten van De Hel van '63 dat ze het zwaar hadden?

feit dat je zelden een ruimte betreedt waarin je echt vrij kunt rondlopen. In Dante's Inferno is je pad namelijk vrijwel geheel voor je uitgestippeld en beweeg je Dante voornamelijk door afgesloten gangen of langs richels. Een beetje meer openheid had de game geen kwaad gedaan en de Hel nog indrukwekkender gemaakt.

EIGEN GEZICHT

Iedere ring heeft een andere aankleding, een andere sfeer. Of het nu een kokende bloedrivier, een vurige woestijn of een 'zelfmoordbos' is; Dante's Inferno sleept je mee, zeker wanneer je de tijd neemt om eens goed om je heen te kijken.
De bijzondere aankleding geeft de game een eigen gezicht en dat is ook wel nodig, want wanneer je Dante's Inferno speelt, ontkom je niet aan vergelijkingen met games als Bayonetta en God of War.
Dat de game haar eigen gezicht weet te behouden heeft ook alles te maken met het idee van waaruit de game is opgebouwd: het gedicht The Divine Comedy van Dante Alighieri. De game is gebaseerd op het eerste gedeelte van het gedicht, Inferno genaamd, maar volgt de tekst niet al te letterlijk. Zo was Dante natuurlijk geen kruisvaarder maar een poëet en was zijn geliefde Beatrice (in de game) gewoon een meisje dat hij in zijn jeugd een paar keer had ontmoet.

HET VERHAAL

In de game is Dante dus wel kruisvaarder en is zijn geliefde Beatrice gedood door een onbekende en daalt haar lichaam af naar de hel, omdat Dante zijn belofte heeft verbroken. Welke dat is en hoe de vork nu precies in de steel zit, wordt gedurende het spelen van Dante's Inferno uit de doeken gedaan.
Het verhaal wordt heel stijlvol verteld, mede door middel van het kruis dat Dante op zijn borst heeft genaaid. Hierop zijn tekeningen te zien die verbeelden wat Dante mee heeft gemaakt tijdens zijn kruistochten en zijn jeugd. Gedurende het avontuur veranderen de tekeningen in animaties en vertellen zo het verhaal tot op dat moment. Daarbij hebben alle animaties tevens iets te maken met de ring waarin Dante zich op dat moment bevindt. Daarnaast zul je ter ondersteuning van het verhaal nog worden getrakteerd op de mooiste CGI filmpjes die je ooit gezien hebt.

HACK, SLASH AND MAGIC

In de game daal je als Dante, met aan je zijde de dichter Vergilius, af naar de negen ringen van de Hel. »





›› Het zou natuurlijk te makkelijk zijn om gewoon een wandelingetje door die negen ringen te maken en een gezellig bezoekje te brengen aan Lucifer, want we hebben hier immers te maken met een actiegame. En laat het met die actie nu helemaal goed zitten!
Dante's Inferno zit namelijk boordevol brute gebeurtenissen, en is bovenal heerlijk speelbaar. Het is alsof je Kratos onder de knoppen hebt, alleen dan zonder enige vorm van hapering. De game loopt ontzettend vloeiend en je zult ondanks alle vijanden in beeld en de animaties in de achtergronden, nooit en te nimmer vertragingen op zien treden. Tenzij dat zo bedoeld is door de ontwikkelaar, om een bepaalde move nog meer kracht uit te laten stralen.

HELLEBEEST

Gewapend met je zeis kun je allerhande moves tevoorschijn toveren waarmee je de vele demonen en andere gedrochten kunt openrijten of onthoofden. Naast je zeis heb je ook nog je kruis tot je beschikking waarmee je een haast onuitputtelijke hoeveelheid magische aanvallen kunt loslaten.
Maar er is nog een manier om de gevechten te beslechten: je kunt namelijk af en toe een groot hellebeest beklimmen en besturen. Op dergelijke momenten voel je je oppermachtig. Je stampt en ramt op de grond en spuwt vuur om de boel om je heen te flamberen. Het voelt heerlijk om op de rug van zo'n beest huis te houden, maar helaas zijn deze ritjes van korte duur, en ben je toch vooral aangewezen op je zeis en kruis.
Beide wapens zijn overigens te versterken en niet alleen qua impact maar ook qua mogelijkheden. Dit doe je door zielen te verzamelen; voor iedere gedode tegenstander krijg je een aantal zielen die je vervolgens, wanneer je maar wilt, in kunt wisselen voor een upgrade. Dit kan een beetje meer gezondheid zijn of wat extra magie of power, maar dus ook nieuwe moves, aan jou de keuze.

HOLY OF UNHOLY

Bewandel je het pad van de heilige of de schijnheilige? Het zit zo: gedurende de game zul je zielen tegenkomen, zielen van bijvoorbeeld Attila The Hun of Orpheus. Je krijgt dan de keuze: maak je ze vrij en vergeef je ze hun zonden of straf je ze voor wat ze hebben gedaan? Mocht je nu niet weten wie wie is, dan krijg je vlak voor je keuze een omschrijving van de ziel met wie je op dat moment te maken hebt en wat zij hebben misdaan.
Kies je voor Punish, dan krijg je punten voor je unholy pad en dat maakt uiteindelijk je zeis krachtiger. Valt je keuze op Absolve, dan volgt er een korte minigame waarin je de zonden moet vangen, iets dat je veel meer zielen oplevert dan wanneer je voor straffen had gekozen. Deze heilige daad, levert je punten op voor het Holy pad en maakt je magische aanval met het kruis krachtiger.
Let wel; het bewandelen van of het Holy of het Unholy pad levert geen ander einde van de game op, aangezien er slechts één einde is. Wel levert het een andere manier van spelen op. Bij Unholy ben je meer aangewezen op je zeis en bij Holy zul je het kruis vaker gebruiken.
Er is echter meer. De Hel ligt bezaaid met relikwieën; heilige voorwerpen die Dante's weg door de negen ringen van de Hel wat makkelijker maken door hem te beschermen tegen gevaar of aanvallen. Er zitten dertig van dit soort relikwieën in de game verstopt, dus een extra bezoekje aan gespeelde levels kan zeker de moeite waard zijn.

COMBO

Heb je Dante eenmaal een beetje geüpgrade met een paar nieuwe moves dan zul je zien dat de combinaties van aanvallen steeds diverser worden. Aan de ene kant is dat tof maar het is jammer dat je aanvallen en met name de combo's, pas echt uit de verf komen wanneer je de game al bijna hebt uitgespeeld en niet vanaf het begin meteen toegankelijk zijn.
Overigens zijn de combo's niet zo divers als in games als Bayonetta of God of War, maar Dante staat zonder meer z'n mannetje wanneer hij met zijn snelle, krachtige en magische aanvallen de gevechten aangaat.

EXTRA'S

Het is nu al bekend dat op 27 april de mogelijkheid om met twee spelers (online) co-op vijanden af te slachten, beschikbaar zal komen. Deze mode, Trails of St. Lucia genaamd, moet je zien als een soort Horde mode, waarbij wave na wave tegenstanders op je af stormen en je deze kopjes kleiner dient te maken.
Naast het spelen van deze mode, wordt ook de mogelijkheid geboden zelf de trails te maken; denk daarbij aan welke vijanden komen opdagen en wat de exacte regels zijn van het gevecht.
Ander extraatje is de mogelijkheid om het volledige gedicht Inferno van Dante Alighieri te bekijken, alsmede de achtergronden van de vele personages die je tijdens de game ontmoet.









Naast het vechten wordt er ook regelmatig wat gevraagd van je grijze massa. Verwacht echter geen hersenkrakers, maar simpele puzzels van het niveau 'sleep de steen ergens naar toe en de deur gaat open'. De puzzels zijn vooral bedoeld als intermezzo's om even bij te komen van alle slachtpartijen en andere heftige gebeurtenissen.

HOOGTEPUNTEN

Over heftige gebeurtenissen gesproken: de gevechten zijn weliswaar actievol, maar wat ik een beetje miste waren momenten van epische proporties.
Waar ik tijdens een game als God of War meerdere malen met mijn kaak op de grond zat, kwam ik in deze game slechts twee keer een scène tegen die mij van m'n stoel afblies.
Dat waren dan gelijk wel twee onvergetelijke momenten. Ik wil niet te veel verraden, maar het "boottochtje" en de ontmoeting met Lucifer zijn belevenissen om nooit meer te vergeten.

PURGATORIO, PARIDOS

Dante's Inferno uitgespeeld en kijk je al uit naar een vervolg? Dikke kans dat ie er komt want The Divine Comedy bestaat immers uit drie delen: Inferno (de reis door de hel) Purgatorio (de Louteringsberg) en Paridos (de hemel).
Als ik moet gokken, zeg ik dat de opvolger van Dante's Inferno niet deel 2 gaat heten, maar Dante's Purgatorio, een game die de reis door het vagevuur zal beslaan.





ERGERNIS

Zoals ik al eerder aangaf, volgt de game het gedicht niet letterlijk, maar zijn de woorden van Dante Alighieri gebruikt om de onderwereld z'n uiteindelijke vorm te geven. Bij het ontwerpen van de vijanden, van ongedoopte baby's tot de gevleugelde hellewezens, heeft men echter alle vrijheid genomen.
Dat pakt echter niet altijd even goed uit. Op een gegeven moment ben je aanbeland in de achtste ring: de bedriegers. Volgens het gedicht bereik je dit gedeelte door een reis te maken op de rug van de draak Geryones. Je komt dan aan bij de Malebolge, wat Italiaans is voor buidels van het kwaad. Er zijn volgens het gedicht tien van dit soort buidels, en kennelijk vonden de makers het leuk om je in gamevorm alle tien die buidels te laten bezoeken als een soort proef.
Iedere proef houdt in dat je een aantal vijanden verslaat volgens de opgestelde regels: dan wel door combo's in de lucht te maken of met oneindig veel magie.
Laat ik voorop stellen dat je na iedere proef het spel op kunt slaan en je verloren gezondheid en magie weer kunt aanvullen, maar de proeven zijn eentonig en gewoon niet leuk om te doen. Het zijn tien verplichte arena gevechten en naar mijn idee hadden deze 'proeven' beter als extraatje bewaard kunnen worden voor de echte fans. Ik ergerde er mij in ieder geval kapot aan.



ONVERGETELIJK

Het vervelende van bovengenoemd voorval, is dat het vrijwel aan het eind van de game plaatsvindt en dus als verse herinnering blijft hangen op het moment dat je het spel hebt uitgespeeld.
Zonde, want nu ik de game voor de tweede maal doorloop, zie ik ineens allerlei dingen die ik alweer bijna vergeten was, zoals de verscheidenheid in de omgevingen, de bossfights en de verschillende figuren die je ontmoet tijdens je reis. En juist deze zaken maken je reis door De Hel van Dante's Inferno eentje die je niet snel zult vergeten. Ik in ieder geval niet.
Weet je, ik prop me nog effe helemaal vol met kerstkransjes en maak me op voor m'n tweede bezoek aan de derde ring: Vraatzucht...







CONCLUSIE

Dante's Inferno kan heel goed op zijn eigen beentjes staan. Het is misschien niet altijd even indrukwekkend en het combosysteem laat te wensen over maar desalniettemin weet Dante's Inferno de Hel prachtig tot leven te wekken en is het griezelen en smullen tegelijk.


JEROEN

SCORE 87

Een uurtje of acht heb je nodig om de game eenmaal door te spelen, waarna je naar alle waarschijnlijkheid weer de Hel induikt om het onderste uit de kan te halen.

DANTE'S INFERNO
XBOX 360 / PS3 / PSP
VISCERAL GAMES / EA
1 - 2 SPELERS
(ONLINE CO-OP VANAF 27 APRIL)
5 FEBRUARI 2010

18



WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- Dat Jan meer tijd doorbrengt in vliegtuigen dan thuis, is algemeen bekend (Schiphol heeft Jan inmiddels al tot ereburger gemaakt) maar nog nooit eerder had ie ingeklemd gezeten tussen een basketbalteam.
- Het betrof de spelers van de Deense landskampioen de Bakken Bears die een overstap hadden gemaakt op Schiphol.
- Jan zat ingepakt tussen de center van 2.11 en een power forward van 2.01, wat het tikken op de laptop behoorlijk bemoeilijkte.
- Een voordeel: Jan vloog gelukkig niet naar de VS, maar naar Kopenhagen, dus al te lang opgevouwen zat ie ook weer niet.
- De medewerkers van Pandemic Studios moesten na de release van hun game The Saboteur begin december, meteen hun biezen pakken van EA.
- Zouden ze hun ontslagbrief op rijm hebben gekregen?
- Ze hebben van Sint in ieder geval de zak gehad...
- Met een fijne chocoladeletter erin, de letter O. van ontslagen.
- En EA kreeg natuurlijk de Zwarte Piet.
- De baas van EA vindt trouwens dat Mirror's Edge een nieuwe kans verdient. Maar dan wel in een andere setting en met andere gameplay.
- Misschien iets met moderne oorlogsvoering erin, dikke tanks en een vliegveld dat je leeg kunt maaien...
- De Australische regering heeft de shooter Alien vs Predator van Sega verboden omdat ie te bloederig en te hard is. Developer Rebellion heeft echter aangekondigd niks aan de game te zullen veranderen om de Australiërs tegemoet te komen.
- Toch raar dat preutse gedrag voor een land waarvan de inwoners volgens de overlevering afstammen van criminelen.
- En sinds wanneer is een land dat zo'n beetje alle Aboriginals heeft "weggewerkt" zo voorzichtig ten aanzien van een game waarin een paar aliens omver worden geknald?

PROJECT NATAL: Wii RIP-OFF OF REVOLUTIONAIR?

Microsoft meldde onlangs trots dat Project Natal in 2010 een echte revolutie in de entertainmentindustrie teweeg zal gaan brengen, maar is dat wel zo?

Tot op dit moment is nog maar weinig bekend van Project Natal (PN), laat staan dat we al iets gezien hebben, maar de eerste aankondigingen hebben ons een beetje teleurgesteld.
Zo meldt Ubisoft dat ze al bijna tien games voor Project Natal geschikt hebben gemaakt en worden verder games als Space Invaders en Beautiful Katamari voor het nieuwe systeem aangekondigd.
En dat voelt toch wat 'wapper-de-wapper' minigames-achtig aan, terwijl Peter Molyneux ons op de E3 nog karakters beloofde die echt met je kon communiceren en race-games die je met je handen kon besturen. Want zeg nu zelf: er is een verschil tussen tien games speciaal voor PN maken, of tien games gebruik laten maken van PN.
Maakt de industrie hier nu weer dezelfde fout als bij de Wii of gaat PN ons echt andere shit brengen en moeten we hier nog even niet al te kritisch naar kijken?



We vroegen het de boezemvriend van Molyneux, ons aller Jan.
Jan: "Op zich verbaast me dit niet. Bij een nieuw stuk(je) hardware zullen de launchtitels nooit direct de volledige mogelijkheden benutten van de techniek die er achter steekt. Daarbij beschikt Microsoft zelf natuurlijk langer over Project Natal dan de third-party developers dus zullen Microsoft's eigen titels aanvankelijk wat diepere en uitgebreidere gameplay kennen. Verder is Natal echt bedoeld voor de mainstream en zul je nooit complete Fallout 3 / Dragon Age / Gears of War-achtige honderd procent 'Natal driven' games gaan krijgen. Natal gaat voor laagdrempelige, instant fun en dus zullen de eerste serie Natal-spellen inderdaad een wat hoog partygame gehalte kennen. Daarnaast is er natuurlijk Molyneux' Milo, zijn de makers van Burnout bezig met een Natal racegame, en zijn die tien games van Ubisoft niet daadwerkelijk allemaal launchtitels die al zowat klaar lagen. Zo vermoed ik dat Ubisoft onder andere met een Red Steel-achtige Natal game komt.
Neem daarbij het feit dat Natal games waarschijnlijk wat goedkoper geprijsd zullen worden dan traditionele games en ik ziet het helemaal niet zo somber in voor Natal."

GAMES AAN JE MUUR

Om je favo games als wandversiering te hebben, hoef je niet meer eigenhandig de hoesjes van je spellen aan de muur te spijkeren.

Het Amerikaanse bedrijf LTL Graphics brengt een uitgebreide serie metersgrote stickers van het stilistisch erg fraaie Jet Set Radio Future op de markt waarmee je jouw kamer helemaal kunt behangen.
En mocht je moeder zeiken, ze zijn er simpel en zonder schade weer af te halen. En zeg nu zelf, je was toch wel een beetje uitgekeken op die Take That en Tokio Hotel posters...

WiiWare VOOR JJ!

We zien JJ zelden op de Wii spelen, en het zou ons echt verbazen als hij ooit een WiiWare-spelletje zou hebben gedownload.

Daar zou echter binnenkort best eens verandering in kunnen komen, nu Muscle March voor WiiWare is aangekondigd. In dit spel moet je namelijk met een aantal sportschoolmannen die sprekend op JJ lijken (zelfs die ijsbeer heeft wel iets van hem weg) achter andere gespierde kerels aanrennen.
Of zou JJ dat niet bedoelen, als hij zegt dat hij het liefst met stoere personages speelt?







"ALS JE DE EERSTE MODERN WARFARE VERGELIJKT MET MODERN WARFARE 2, DAN HEB IK TOCH HET IDEE DAT ZE DE HELE TIJD HETZELFDE SPELLETJE MAKEN."

EA-baas John Riccitello draait er niet omheen.


JAN

PC GAMING IS NIET DOOD, POTJANDRIE

Ik hoor het bijna wekelijks: PC gaming is dood. Volslagen onzin natuurlijk, want 2009 was gewoon een goed jaar voor PC gaming. Natuurlijk, ook nu werd er weer onbehouwen illegaal gedownload en dat voelden uitgevers in hun aantallen verkochte games. En de beslissing van Infinity Ward om geen dedicated servers te verschaffen voor Modern Warfare 2 op PC, was een teken aan de wand.
Toch was 2009 zoals gezegd helemaal geen slecht jaar voor PC gaming, veel grote multiplatform games kwamen beter uit de verf op de PC, zeker qua graphics en in sommige gevallen ook qua besturing: Batman: Arkham Asylum, Left 4 Dead 2, Modern Warfare 2, Dragon Age: Origins... stuk voor stuk PC toppers die zeker grafisch hun consolebroeders naar huis joegen en die desgewenst met een Xbox 360 controller onder Windows prima speelden. Dan waren er ook nog console games die wat later alsnog op PC verschenen en vaak in uitgebreidere vorm: Street Fighter IV, Resident Evil 5, Red Faction: Guerrilla... stuk voor stuk prima omzettingen die topentertainment boden.
De MMO is en blijft het domein van de PC en zolang de consoles nog steeds geen goede game in dit genre hebben, zullen mensen WoW, Aion en straks Guild Wars 2 blijven spelen op de PC.
Ook heeft 2010 veel titels in het verschiet die ofwel exclusief voor de PC zijn of die ik straks liever op de PC ga spelen, zoals: StarCraft 2, Command & Conquer 4, Mass Effect 2, Supreme Commander 2, Ruse en Napoleon: Total War.
De grap is dat consoles meer en meer op PC's beginnen te lijken. Met Facebook, Twitter, stream mogelijkheden en weet ik wat al niet meer, is een console allang al niet meer bedoeld om alleen games mee te spelen. En ook al heet het 'update', ook consoles hebben het fenomeen patchen inmiddels omarmd.
Kortom: PC gaming is allesbehalve dood, en 2010 zal opnieuw een mooi jaar worden voor gamers met Windows.

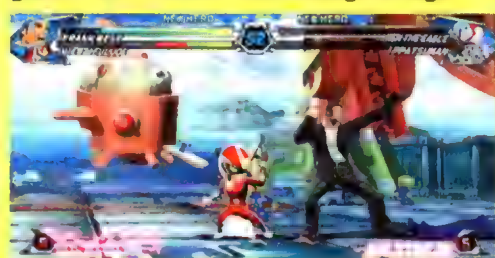

StarCraft 2.

VIEWTIFUL JOE IS TERUG, MAAR NOG NIET ECHT HEUS

Van sommige spelpersonages vraag je je af waarom de ontwikkelaar ze maar blijft gebruiken, bij andere spelpersonages vraag je je af waarom er in hemelsnaam niet meer mee wordt gedaan...

In die laatste categorie kunnen we naast oudgedienden als Pit, Duke, Kain, Larry, Roger Wilco en Ness inmiddels ook de naam Joe wel bijschrijven. Viewtiful Joe, om precies te zijn.
Viewtiful Joe, je kent hem vast nog wel, die gekke superheld die je met allerlei speciale filmtechnieken tot de wreedste special moves kon dwingen, bijvoorbeeld door zijn bewegingen te versnellen, te vertragen of te herhalen.
Met zijn games voor de GameCube en PS2 gooide hij in 2003 en 2004 hoge ogen, er volgden in 2005 en 2006 nog wat aardige sequels voor de DS en PSP, maar sindsdien hebben we niets meer van hem vernomen.
Gaat daar binnenkort verandering in komen? Jazeker, Viewtiful Joe is één van de speelbare personages in de Wii-fighter Tatsunoko vs Capcom dat volgende maand ook in Europa verschijnt, terwijl Capcom in Japan onlangs een speelautomaat lanceerde die helemaal in het teken van onze Joe is vormgegeven. Een foto van die kast wilden we je niet onthouden.
Het is misschien niet precies waar wij als VJ-fans op zitten te wachten, maar in ieder geval goed om te weten dat Capcom dit flitsende personage nog niet bij het grofvuil heeft gezet. Hopelijk duurt het niet lang meer voor zijn volgende échte avontuur wordt aangekondigd.





1200 X Wii SPORTS, WIJ GAAN ERVOOR!

Wanneer je op eBay zoekt naar interessante gamekoopjes, kom je soms vreemde dingen tegen.



Zo stuitten wij onlangs op een doos met daarin maar liefst 1200 exemplaren van Wii Sports. Inderdaad, 1200 exemplaren, dat zijn er nogal wat. We vragen ons af waarom iemand zoveel van die dingen zou willen bezitten, aangezien je er meestal maar één tegelijk speelt. Je kunt ze natuurlijk per stuk gaan verkopen, maar dat zal lastig worden, aangezien je Wii Sports alleen op de Wii kunt spelen en iedereen met een Wii dat spel al bij die console heeft ontvangen.
Toch konden we het niet laten een bod op die doos uit te brengen, aangezien dit soort schijfjes tijdens PU-evenementen altijd wel van pas komt om in het publiek te smijten en vervolgens te zien hoe doorgaans fatsoenlijke mensen elkaar de strot afbijten om maar zo'n schijfje in bezit te krijgen. Hopelijk is ons bod van 12 euro hoog genoeg.

WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- Rockstar gaf in een interview aan dat GTA geen jaarlijks vervolg nodig heeft.
- Hebben ze dat ooit gedaan dan?
- Amerikaanse gamers kunnen de nieuwe Medal of Honor, die in de herfst van 2010 uitkomt, nu al pre-orderen... terwijl er dus nog zip over dat spel bekend is.
- Alsof je gaat trouwen met een meisje dat je nog nooit gezien hebt.
- EA meent ook serieus dat ze met de nieuwe MoH een aanval kunnen doen op de gevestigde orde die Infinity Ward heet.
- Volgens EA bieden alle oorlogshooters namelijk te veel van hetzelfde.
- Euh, wat wil je dan doen? Vredesbesprekingen inbouwen, wc-ontstoppers als speciaal wapen inbrengen, tikkertje doen in een kapot geschoten stad...
- Er is weer een nieuw songpack aangekondigd voor Rock Band: Slipknot en Simon & Garfunkel.
- De Powerspy mag toch hopen dat het hier om twee verschillende songpacks gaat, want Paul Simon met een masker op...
- Nintendo gaat de productie van de Wii iets terugbrengen het komend jaar.
- En dan nog verkopen ze er meer dan de Xbox 360 en PlayStation 3.
- Powerspy zegt "ouch".
- Er is weer een teken van leven gesignaleerd van Duke Nukem. Op Facebook is een pagina verschenen waar gesteld werd dat het niet lang meer stil zal blijven rond de Duke.
- De Powerspy is echter een beetje klaar met de soap rond de [illegible]. De kans dat die game uitkomt, is nog kleiner dan dat Iran de VS aanvalt... én verslaat.
- Activision heeft aangekondigd dat er in de lente van 2010 DLC aankomt voor Modern Warfare 2.
- Zou dat verkopen...

POWERSPY

- Volgens Ubisoft is 3D het nieuwe stereo. 'Als je eenmaal een game in 3D hebt gespeeld, dan wil je niet anders meer'.
- Prima, maar stereo heeft de Powerspy nog nooit aan het kotsen gebracht.
- Behalve dan toen hij voor het eerst Tokio Hotel hoorde...
- Valve zegt dat mensen niet bang hoeven te zijn voor een monopoliepositie van Steam in het online-PC-koop-wereldje. Er is volgens hen plek voor iedereen.
- De Powerspy vindt dat makkelijk lullen voor een bedrijf dat zeventig procent van de markt in bezit heeft.
- De Japanse lokalisatie van Modern Warfare 2 is niet helemaal goed gegaan.
- Makarov zegt op een gegeven moment in het spel tegen zijn soldaten: "Remember, no Russian", wat logisch is omdat hij niet wil dat men weet dat ze Russen zijn en ze dus geen Russisch moeten spreken.
- De Japanse talenknobbel maakte er echter 'Kill the Russians' van. En op een of andere manier is dat toch een verschil.
- Feitelijk heeft het niks met games te maken, behalve dan dat je er games op kunt spelen, maar de Powerspy ging er ongeveer kapot op, dus onthoudt hij je deze non-info niet.
- Een dief in de VS werd gepakt toen bleek dat hij met een gestolen telefoon die hij had doorverkocht, een foto van zichzelf had gemaakt.
- De Powerspy gaat er vanuit dat Kirby nog meer hersens heeft dan deze gast.
- Als iemand op de PU-redactie zo'n enorme stomiteit uithaalt, spreken ze daar van 'een Woutertje'.
- Logitech zegt een soort van hulpstuk te maken waardoor je toch UMD's op je PSPgo kunt spelen.
- Dat is, zoals Jan zei, mobiel bellen met een snoer er aan.
- Leuk onderzoek in de VS. Daaruit bleek dat de meeste gamers zich

TAIWANEES SPEELT WORLD OF WARCRAFT "UIT"

Een MMORPG als World of Warcraft kun je in feite natuurlijk niet uitspelen, maar het is de Taiwanees Little Grey gelukt om alle haalbare achievements die op dit moment in het spel zitten, te behalen. En dat zijn er 1000!

De Taiwanees Little Grey heeft weliswaar "slechts" 986 van de 1000 achievements behaald maar meer kon op dit moment ook nog niet want de rest van de achievements komt pas vrij met de komende patches en uitbreidingen. Aan WoW-expert Steven de vraag hoe we deze prestatie moeten inschatten. Is dit knap of eerder onmenselijk gezien de ongetwijfeld gigantische hoeveelheid tijd die je er in moet steken. En hoe ver is hij zelf?
Steven: "In dit geval betekent uitgespeeld inderdaad niet meer dan alle huidige achievements behaald. Dat zijn gewoon een soort van extra objectives verweven in de content. Een vergelijking met Gamer Score en Trophies is al snel gemaakt.
Nou heeft de persoon in kwestie een kleine bug met een achievement gebruikt om tot de max te komen, maar het is evengoed te belachelijk voor woorden. Persoonlijk interesseren achievements me geen ene moer. Ik speel voor de ervaring en progressie van mijn personages. Ik weet niet eens hoeveel achievements ik heb behaald.
Is het zorgwekkend hoeveel tijd hij in de game heeft gestoken? Ja natuurlijk, maar dat moet hij lekker zelf weten. En natuurlijk blijven er achievements bijkomen en dus heeft hij de komende jaren nog genoeg te doen. Dat WoW veel tijd van sommige spelers opeist is ook geen shock meer mag ik hopen. Maar alle achievements behalen is wel een stevige uitspatting!"



GUNDAM VIERT EEN FEESTJE

De meerderheid van de redactie reageerde als een schaap dat in de wei in zijn eigen drol stapt (niet dus) en slechts Jeroen en Steven werden er een beetje warm van... maar Gundam bestaat dertig jaar. En om dit te vieren brengt men in één keer elf games opnieuw uit, tegen een leuk budgetprijsje. Het betreft de volgende spellen.

PSP
Mobile Suit Gundam: Giren no Yabou Axis no Kyoui V
Gundam Battle Universe
Mobile Suit Gundam: SEED Rengou vs. Z.A.F.T. PORTABLE
PS3
Gundam Musou 2
XBOX 360
Gundam Musou 2
Wii
Mobile Suit Gundam: MS Sensen 0079
PS2
Gundam Musou 2
Mobile Suit Gundam: Giren no Yabou Axis no Kyoui V
SD Gundam G Generation Spirits
Mobile Suit Gundam 00 Gundam Masters
Mobile Suit Gundam: SEED Rengou vs. Z.A.F.T. II PLUS



Mocht je nu helemaal gek worden en huilend van vreugde door het huis rennen (en dat zullen zeker een stuk of drie mensen doen in Nederland), die shit is alleen in Japan verkrijgbaar. Dat wordt dus via internet kopen en een LOI-cursus Japans bestellen.

WAT WIJ ALLEMAAL WILLEN IN 2010

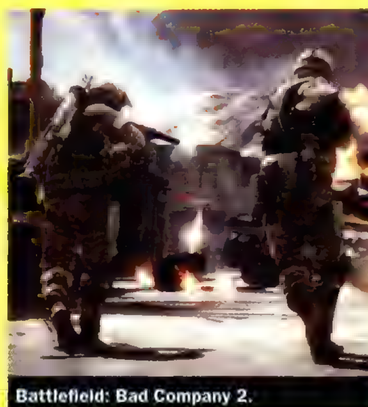
Elders in deze PU vind je in de 'Glazen Bol Special' een vooruitblik op het nieuwe gamesjaar. Daarin vind je de persoonlijke bespiegelingen van de PU-redacteuren, maar er zijn ook zaken die we echt allemáál willen in 2010.

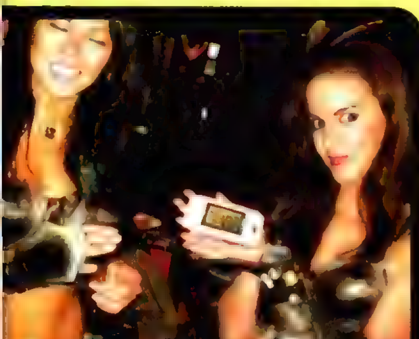
Een verdere groei van de E3. E3 2009 was top maar dit jaar willen we dat de beurs der beurzen daadwerkelijk terugkeert naar haar oude gloriedagen. Dus bring on the boothbabes, feestjes, celebs en wereldschokkende onthullingen.
Reviewcodes op tijd. Dat games weldegelijk ruim op tijd gereviewd kunnen worden, bewijst 2K Games elders in het blad door onze Jan in december al naar Londen te sturen om op locatie BioShock 2 te reviewen. De trend in 2009 was echter dat codes steeds later op de redactie binnenkwamen met het gevolg dat we sommige games pas een nummer later konden bespreken. Heren en dames uitgevers, wij willen graag codes op tijd binnen!
Een HD Wii. Wat zou dat fijn zijn: mooie Wii games op onze HD schermen afspelen. Nintendo games zijn in de regel best mooi, maar de low-res beelden van de third-party games doen vaak pijn aan onze ogen.
StarCraft 2. Blizzard, niet weer uitstellen, hè? Alsjeblieft?
Exotische trips. Die tiendaagse trip vorig jaar van Wouter door Amerika was natuurlijk tof maar ook gewoon hard werken. Waar is de tijd gebleven dat we naar Dubai vlogen om op kamelen te rijden, naar Mexico om Maya tempels te bekijken of dat we een week lang in een resort opgesloten werden met animatiemeisjes en cocktails?
Meer pagina's in de PU. We lobbyen al jaren bij de uitgever, wie weet lukt het dit jaar?
Meer exclusives van Nintendo, Sony en Microsoft. Al was het maar om het console wars vuurtje een beetje op te stoken.
Aan de slag met sensorgames van Sony en Natal. Wanneer komen de eerste speelsessies?
Niet meer in oude KLM kisten naar het buitenland vliegen. Wat is er gebeurd met die schermpjes in de stoelen voor je, zodat je zelf je films kon kiezen?

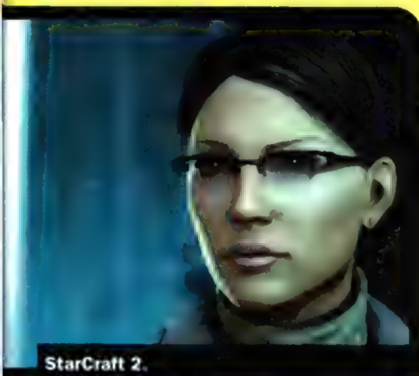
SEQUELS, SEQUELS, SEQUELS...

Dit jaar zal weer bol staan van de deeltjes 2, 3, 4 en 5. Zo zijn de volgende vervolgen uitgekomen, in de maak of aangekondigd voor 2010...

Battlefield: Bad Company 2, Ghost Recon 4, Killzone 3, God of War III, Mafia II, Super Mario Galaxy 2, Uncharted 3, Command & Conquer 4, Supreme Commander 2, Final Fantasy XIII, Fable III, Gears of War III, Dead Space 2, Mirror's Edge 2, StarCraft 2, Pikmin 3, Star Wars: The Force Unleashed 2, Star Wars: Battlefront 3, Two Worlds II, Jak & Daxter 4, Call of Duty 7, Mass Effect 2, Postal 3, Hitman 5, Kane & Lynch 2, BioShock 2, Resistance 3, No More Heroes 3, Laura's Passie 45, GRID 2, Red Steel 2, Prince of Persia, Splinter Cell: Conviction, Yakuza 3, Just Cause 2 en Steel Metal 12. Hopelijk komen er ook nog een paar nieuwe ip's uit in 2010. Het zal toch wel?


Battlefield: Bad Company 2.


E3 weer bulkend van de busty boothbabes?


StarCraft 2.


Project Natal.


KLM-vluchten steeds minder comfortabel.

TOP 10 JAPAN'S GROOTSTE FLOPPERS VAN 2009

Ook deze maand hebben we weer een opmerkelijke top tien gejat van internet. Het betreft de tien dikste commerciële flops die het afgelopen jaar in Japan uitkwamen. Allemaal titels die met een hoop bombarie werden aangekondigd, maar nog slechter verkochten dan zure haring in de schappen van een Japanse supermarkt. En eerlijk is eerlijk, tussen de volstrekt onbekende games, zitten toch een paar vermaarde namen...

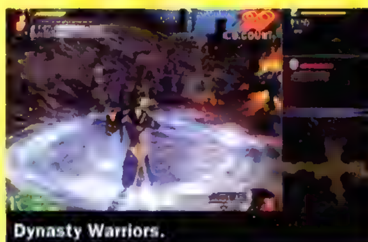
10. Persona
9. Tamagotchi no Narikiri Channel
8. Dragon Ball Tenkaichi Daibouken
7. PSP Shin Sangoku Musou 5SP (Dynasty Warriors)
6. Gran Turismo PSP
5. Mario & Sonic at the Olympic Winter Games (Wii)
4. Mario & Sonic at the Olympic Winter Games (DS)
3. Taiko no Tatsujin Wii: Dodon to Nidaime
2. Monster Hunter 3 (Standard Edition)
1. Blood of Bahamut (DS)



Mario & Sonic at the Olympic Winter Games (DS).


Monster Hunter 3


Gran Turismo PSP.


Dynasty Warriors.



Persona.

WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

bevinden in de leeftijdsgroep 2 tot 17 jaar. Ongeveer 82% van die kids vindt zichzelf een gamer.

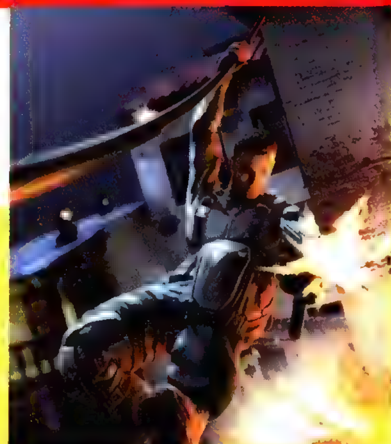
- Mooie cijfers meent de Powerspy, maar hoe moet hij zich in hemelsnaam een kind van twee voorstellen dat games speelt?
- Zou toch de ultieme nachtmerrie zijn als zo'n gastje Ninja Gaiden op Extreme uitspeelt.
- Er zijn inmiddels meer dan twintig miljoen exemplaren van de SingStar-franchise verkocht.
- Betekent dit dat er nu ook minstens twintig miljoen vriendjes/broertjes zijn die helemaal gek worden van het geblèr van hun vriendin/zus?
- Dat te veel games spelen niet goed voor je is, merkte JJ laatst. Na nachten doorgehaald te hebben om online level 70 te halen in Modern Warfare 2, ging hij op straat bijna in dekking toen er een traumahelikopter overvloog.
- Klein beetje ophef in de homowereld over een screendump die je in Modern Warfare 2 krijgt als je na de tutorial afhaakt. Er verschijnt dan de tekst "Are you gay?"
- Tot op het moment van schrijven van deze Powerspy heeft Infinity Ward nog niet gereageerd op deze tekst. Een beetje gay...
- Zoals je elders in Opnieuws kunt lezen, heeft een Taiwanees als eerste World of Warcraft 'uitgespeeld' door alle 986 aanwezige achievements vrij te spelen.
- De Powerspy wil niet weten wat die kraker allemaal had kunnen doen in de tijd die hij besteed heeft aan het behalen van al die punten.
- Hij had vermoedelijk kunnen afstuderen als hartchirurg.
- Het gerucht gaat dat de mini's die je voor de PSP kunt kopen, binnenkort ook speelbaar zijn op de PlayStation 3. Reden: de verkoop van mini's loopt nog niet zo hard op de PSP.

POWERSPY

- De trend in 2010: games op twee of meer schijfjes. Na Gran Turismo 5, wat door het immense wagenpark naar verluidt op zestig Blu-ray's zal verschijnen, zal nu ook Mass Effect 2 meer dan één schijf in beslag nemen.
- Gaan we dan, net zoals bij de popmuziek, waar je een dubbel cd vaak onafhankelijk van elkaar bespreekt, nu ook games per schijf reviewen. Mass Effect 2: schijf 1 een 91 en schijf 2 een 48 omdat de gameplay daar binnen een uur of twee klaar was en de verhaallijn wel heel abrupt begint...
- Het merk PlayStation bestaat vijftien jaar. Met die leeftijd mag je eigenlijk games als Modern Warfare 2 en Bayonetta nog niet helemaal draaien.
- Een bug in Assassin's Creed II zorgt er voor dat sommige gamers mogelijk vast komen te zitten in het spel en dus niet verder kunnen. Dat gebeurt als je de console uitzet na de autosave bij hoofdstuk 11.
- Bekijk het ook eens positief: de speelduur van je game wordt er wel flink door gerekt.
- Daar heeft dus een gametester zitten slapen in Montreal. Om precies te zijn bij hoofdstuk 11.
- Laatste quote deze maand over Modern Warfare 2: Activision maakte bekend dat de installed base van dit moment, en dat is acht miljoen spelers, groter is dan alle 'echte soldaten' bij elkaar.
- Dus als al die gasten nu allemaal een echte gun zouden pakken, kunnen ze de wereld overnemen.
- De Powerspy zegt revolutie!
- De shooter Brink van Bethesda is uitgesteld tot herfst 2010. De Powerspy blijft het een raar tool vinden die hem vooral aan Monopoly doet denken.
- Waarbij hij zich dan ook wel weer realiseert dat de gemiddelde PU-lezer geen Monopoly speelt. Want gezellig met je ouders een bordspel spelen aan de eettafel, dat is iets uit de vorige eeuw.
- Dan zet je tegenwoordig nog liever een foto van je erectie op Hyves.



EEN NIEUW DEEL VAN SYPHON FILTER



Ik voorspel dat Sony in 2010 een oude liefde nieuw leven in zal blazen en wel Syphon Filter. Ik weet het: de wens is een beetje de vader van de gedachte, maar ik kan me niet voorstellen dat Sony deze franchise dood laat bloeden. Na twee ijzersterke delen op de PSP wordt het tijd voor een nieuw deel, hetzij op de PSP of nog beter, op de PS3!

PIKAAAAAAARGH!!

Al vele jaren lang, misschien wel zolang als dit ellendige blaadje dat je nu in je klauwen hebt bestaat, smeken wij god en bidden wij Nintendo om nou eindelijk eens die briljante hoofdserie van Pokémon (de RPG's die voor de Game Boy, GBA en DS verschenen) in heuse 3D-beelden naar een tv-console te brengen, maar tot op heden zonder resultaat.





Tuurlijk, er zijn met Colosseum en XD enzo wel wat aardige wannabe-RPG's verschenen, en Pokémon Snap was inderdaad een origineel en heel fijn spelletje, maar we bedoelen hier dus zo'n échte Pokémon RPG, met de vijftig uur gameplay die we van de handhelds zijn gewend en we willen ook de mogelijkheid krijgen om onbeperkt online Pokémon uit te kunnen wisselen.
Nou kunnen we van alles willen, maar dat het er waarschijnlijk wel nooit van zal komen, bewijst Nintendo met de nieuwste twee Pokémon-releases voor de Wii. Over de eerste, Pokémon Rumble, kun je alles (oké, niet alles, maar toch zeker wel iets) lezen als je even doorbladert naar de laatste pagina's van dit ellendige blad in je klauwen, bij de downloadables om precies te zijn.
De tweede heet Pokémon Park Wii: Pikachu's Great Adventure, en biedt precies wat die briljante titel doet vermoeden: een nogal oppervlakkig avontuurtje waarin je met Pikachu door omgevingen holt om iedereen die je niet aanstaat op een stevige stroomstoot te trakteren.
Het bewijst maar weer eens dat Nintendo altijd bereid is de fans op hun wenken te bedienen... zolang ze niet ouder dan zes jaar zijn.



FOK DAT TOETSENBORD! LEVE HET HANDSCHOENTJE

Binnenkort kun je, in ieder geval via internet, de Perigrini handschoen bestellen.

De Perigrini handschoen is natuurlijk hartstikke leuk om buiten te dragen (je bent in ieder geval origineel) maar je kunt er ook je PC-game mee besturen. Niet de shooters, maar meer de MMO's. Met de Perigrini om je knuistje ben je namelijk in staat veertig verschillende toetsencombinaties te 'simuleren'. Oftewel, er zijn veertig bewegingen die je met de vingers kunt maken die de Perigrini herinnert en uitvoert.
Of daar de uitgestoken middelvinger ook bij zit en wat die dan doet, weten we helaas niet...



COMMENTAAR


JJ

2009 WAS EEN GOED JAAR... MAAR NIET VOOR IEDEREEN

In de afgelopen PU kon je lezen dat wij 2009 unaniem okidoki vonden. Veel goede games, mooie prijsverlagingen en een kekke PSPgo die lekker in de hand ligt. Maar dat was het verhaal vanuit het perspectief van de gamer. Want hoe goed was 2009 eigenlijk voor de gehele industrie?

Het afgelopen jaar was geen topjaar voor de game-industrie. De markt groeide weliswaar nog steeds, maar dit jaar zag je voor het eerst behoorlijke financiële problemen opduiken. Ook bij partijen waarvan je het niet zou verwachten. Zo was EA gedwongen 1500 man op straat te zetten en lijden Sony en Microsoft nog steeds verlies op de verkoop van hun consoles.

Ik hoorde zelfs in de wandelgangen dat zo'n zestig procent van de industrie op dit moment niet goed draait. Daar zit dan wel alles bij, dus ook ontwikkelaars van iPhone games en casual stuff, maar wat dacht je van studio's als Pandemic en het Nederlandse Streamline Studios; bedrijven die bij wijze van spreken een week voor het faillissement nog een game hadden afgeleverd. Boem, klap, weg. 2010 wordt wat dat betreft een cruciaal jaar voor de game-industrie. Men kan niet blijven aanmodderen, aangezien interen op de financiële reserves geen optie is die je lang volhoudt. Moderne games kosten vandaag de dag tientallen miljoenen euro's en bij veel games is dat in 2009 niet terugverdiend. En niet alleen omdat het eindproduct niet de vereiste kwaliteit had, maar vaker omdat de game (met name op PC) kapot gekopieerd werd. Het is dan ook maar de vraag hoe lang publishers die gok nog blijven nemen. Als je ziet hoe hard Infinity Ward binnenloopt, dan weet je dat zo'n gok buitengewoon kan lonen, of kijk naar Assassin's Creed II en Uncharted 2... Maar een game als Killzone 2 haalde die aantallen niet, terwijl de kwaliteit toch echt niet veel minder was. En een spel als Brütal Legend draaide zelfs slecht, terwijl het om een prima game ging. En dan gaat het dus hard met 't geld.
Nee, 2010 kan wel eens vervelende trekjes gaan krijgen voor de gamers. Kijk maar naar de actie van Infinity Ward om de PC game geen dedicated server optie te geven. Hoofdreden daarvoor is toch de piraterij en de mogelijkheid om extra centen te verdienen. Centen die nodig zijn bij Activision om de verliezen van andere games, die niet zo goed draaien, op te vangen. Ik ben benieuwd hoe dat allemaal afloopt.


Assassin's Creed II


Killzone 2: ondanks de hoge kwaliteit, geen daverend verkoopsucces

WERELDRECORDHOUDER DONKEY KONG VERMOORD

In de populaire Amerikaanse detectiveserie Bones komt een topgamer op gewelddadige manier aan zijn einde. En dat is niet voor het eerst...

Geheel analoog aan de briljante documentaire 'King of Kong' (als je die nog niet gezien hebt: ga je eerst schamen en daarna googlen) betreft het een wedstrijd tussen twee gasten die proberen zo snel mogelijk een videogame uit te spelen. In King of Kong betrof het Donkey Kong, in Bones Punky Pong. Verschil met de documentaire is dat op TV een van de deelnemers vermoord wordt. En ja, hier is dan wel een relatie te vinden tussen games en geweld. Wanneer de aflevering in Nederland op TV komt, is niet bekend. Meestal zit er 36766 jaar vertraging tussen.



"SPLINTER CELL CONVICTION KOMT 25 FEBRUARI NAAR DE XBOX 360 EN PC."

Splinter Cell Conviction creative director Maxime Beland geeft antwoord op de vraag of Sam Fisher ook naar de PS3 komt.

WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- De Britse politie arresteerde onlangs een 23-jarige man die een aantal virtuele karakters had gestolen in de MMO Runescape.
- De Powerspy vindt het allemaal leuk en aardig, maar vraagt zich wel af wat die man dan met die karakters gaat doen.
- Staat ie in een donker steegje met een laptop, tegen voorbijgangers te sissen: "Hé, virtueel karaktertje kopen, level 61 hoor."
- Amerikaanse wetenschappers gaan een groot onderzoek opstarten met als doel uit te vinden waarom computerspellen zo populair zijn bij gamers.
- De Powerspy doet dit onderzoek in twee seconden: "omdat ze het leuk vinden".
- Microsoft wil dat gamers straks gamebeurzen als de E3 en de Tokyo Gameshow via Xbox Live kunnen meemaken.
- Een goed idee, met één maar...
- Moet je dan naast je breedbeeld scherm gaan staan om op de foto met een boothbabe te kunnen?
- En ter afsluiting nog meer EA, omdat we er geen genoeg van kunnen krijgen. EA gaat namelijk volgende maand bij FIFA 10 Ultimate Team aan het spel toevoegen als DLC.
- Beter en meer bad ass dan de Ultimate Team mode van FIFA 09 als we hem mogen geloven.
- De Powerspy vindt alles best, zolang die ultimate teams maar niet in de online mode terechtkomen, anders wordt ie weer geconfronteerd met Accrington Town dat speelt met de voorhoede Ronaldo, [illegible], Kaká en Torres.
- Nu je het zegt, zou Real Madrid misschien zijn aangestoken door de Ultimate Team mode...

CHECK DIT E

1 JAAR PU +

GOD OF WAR III



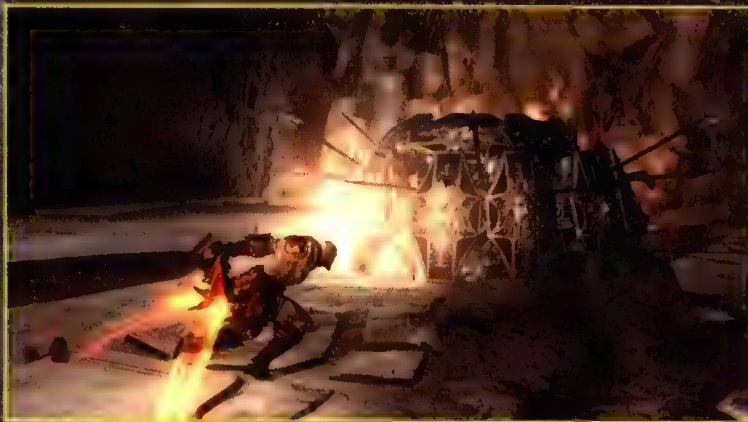
POWER UNLIMITED + GOD OF WAR III

€64,-*

★ SURF NAAR WWW.PU.NL/ABONNEREN EN ONTVANG GOD OF WAR III THUIS ★

N WORD LID!





WORD NU LID EN ONTVANG
12 X PU + GOD OF WAR III
OF GEEF EEN ABONNEMENT
CADEAU EN ONTVANG ZELF
GOD OF WAR III
SURF NAAR
WWW.PU.NL/ABONNEREN

* WIJ BEREKENEN €2,30 BEZORGKOSTEN

TRANSFOR
WAR FOR CYBERTRON

Hij steekt het niet onder stoelen of banken, hij schaamt zich zelfs niet voor zijn verzameling. Inderdaad, we hebben het over Jeroen en zijn Transformers fetisj. Het maakt hem natuurlijk wel de aangewezen man om als een van de eersten te mogen kijken naar Transformers: War for Cybertron; een game die nu eens niets met een film of animatieserie te maken heeft.

Het was voor mij als fan wel even slikken toen ik hoorde dat de nieuwe Transformers game volkomen losstaat van de animatieseries en de films. Zou dat wel gaan qua verhaal en characterdesign?
De eerste beelden stelden mij echter gerust, want ondanks dat de game losstaat van strips, films of animatieseries, doet de stijl van de personages erg denken aan die van G1 (Generation 1) met een vleugje Revenge of the Fallen (de film) er in verwerkt. En omdat iedere oprechte Transformer fan de G1 in z'n hart gesloten heeft, is dat goed nieuws.

CYBERTRON

Maar er is meer goed nieuws, want de game speelt voor de verandering eens niet op Aarde, maar heeft Cybertron als strijdtoneel, én de verwikkelingen spelen zich af in een periode waar nog zelden over verhaald is.



Zeker weten dat die Transformers zich niet meer in auto's gaan veranderen als het rekening rijden wordt ingevoerd.

Iedere Transformers nerd is vermoedelijk bekend met The Great War, oftewel de grote oorlog tussen de Decepticons en de Autobots, en volgens mij zou je deze game als een soort van voorloper op The Great War kunnen zien. Dat idee kreeg ik vooral omdat enkele personages die ik in de demo zag (en er heel vet uitzagen!) mij bekend voorkwamen uit The War Within serie.
Reden genoeg voor iedere Transformers fan om nog even een stukje verder te lezen, helemaal als ik je vertel dat dit niet de zoveelste slechte filmgame is, maar een spel dat gemaakt is voor en belangrijker nog door de fans.

> **"GENERATION 1 MET EEN VLEUGJE REVENGE OF THE FALLEN."**

TWEE VERHALEN

Transformers: War for Cybertron is opgedeeld in twee verschillende verhaallijnen. Wanneer je voor de Decepticons kiest, zul je een heel ander avontuur beleven dan wanneer je de Autobots selecteert.
Het Deceptions verhaal speelt zich namelijk ver voor de verhaallijn van de Autobots af en draait vooral om de vernietiging van laatstgenoemde en de heerschappij over Cybertron. Kruip je echter in de 'huid' van de Autobots dan kom je terecht in een wereld waarin de Decepticons een groot deel van Cybertron hebben overgenomen, behalve Iacon, de thuisbasis van de Autobots. Het is in dat avontuur dan ook zaak om Cybertron weer te heroveren, met niemand minder dan Optimus aan het roer (Optimus was in die tijd nog geen Prime!), en waar het Deceptions thema 'power' is, kun je het thema rondom de Autobots als 'hoop' beschouwen.

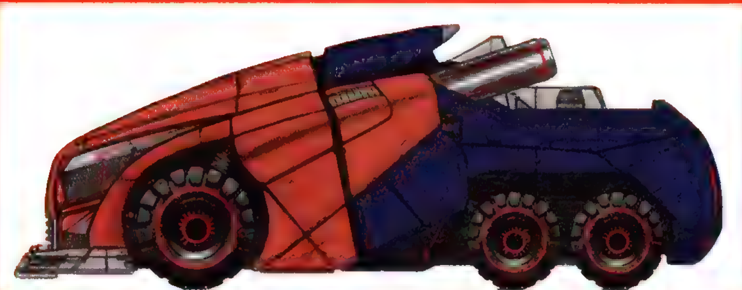
KNALLEN

Transformers: War for Cybertron is in hart en nieren een third-person shooter, die aanvoelt als Gears of War, met de 'over the shoulder' camera.
Net als in GoW speel je in een groep, die bestaat uit drie verschillende



DESIGN

Iedereen die de G1 Transformers animatieserie heeft gezien, weet nog dat Wheeljack en Bumblebee op de vlucht sloegen voor de Seekers (je weet wel Skywarp, Starscream etc.) en dat ze daarbij in voertuigen veranderden zonder wielen; Bumblebee was zelfs een kleine vliegende schotel.
In Transformers: War for Cybertron zijn de altmodes zoals gezegd wel voorzien van wielen en lijken dus in de verste verte niet op de altmodes uit G1. Sterker nog, de Transformers zijn opnieuw ontworpen waarbij niet gekeken is naar de bestaande figuren. Natuurlijk heeft Hasbro, die de licentie van Transformers bezit, wel wat richtlijnen meegegeven, maar los daarvan zijn de designs helemaal nieuw.
Dus krijgen we te maken met een nieuwe Optimus en als je goed kijkt, zie je dat deze Optimus wel een beetje wat weg heeft van de Titanium series War Within Optimus Prime.





Zouden die Transformers in deze maanden winterbanden hebben?

MERS

JEROEN ZIET TOFFE TRANSFORMERS


Als hij in een auto verandert, is ie gelijk een zwartrijder.

Transformers. In het geval van de Autobots zijn dat bijvoorbeeld Optimus, Bumblebee en Ratchet. Iedere missie die je aangaat, zal andere Transformers introduceren waar je uit zult kunnen kiezen.
Het knokken in teamverband wordt ook vertaald naar de offline game die je co-op samen met een vriend zult kunnen spelen. Of het ook om online co-op zal gaan, is nog een vraagteken maar ik verwacht van wel.
De Transformers zullen twee wapens kunnen dragen: één energon based wapen (je standaard wapen met onbeperkte ammo) daarnaast zul je wapens van gedode tegenstanders op kunnen rapen en gebruiken. Naast de schietijzers heb je ook de beschikking over een mêlee wapen. In het geval van Optimus is dat natuurlijk zijn rode bijl!

TRANSFORMEREN

Vanzelfsprekend gaat het in deze game niet alleen om het knallen, anders was het natuurlijk geen echte Transformers game geweest; en dus kan er naar hartenlust getransformeerd worden.
De altmodes van de Transformers (de niet-robotmode, om het zo maar te zeggen) zijn echter niet wat je in eerste instantie zou verwachten. Je hebt namelijk niet te maken met een soort zwevende voertuigen maar met grondvoertuigen uitgerust met banden waarmee je veelal over snelwegen zult racen naar nieuwe locaties.
Daarnaast kun je ook nog het luchtruim kiezen, vanzelfsprekend vaker met de Decepticons dan wanneer je als Starscream en consorten speelt, maar ook als Autobot (bijvoorbeeld met Silverbolt, Airraid en Jetfire) zul je vliegsecties kunnen spelen.
Bekenden met de serie zullen een heel scala aan bekende Autobots en Decepticons onder de knoppen krijgen waarbij we nu al kunnen raden dat er ook DLC zal komen met nog meer personages.
Kortom: het heeft er alle schijn van dat Transformers: War for Cybertron een hele toffe Transformers game gaat worden die de PS2-versie (die n.a.v. Transformers Armada werd gemaakt) zal doen verbleken.


Ik heb dus echt helemaal niets met die kabouter Ploptimus en z'n vriendjes....

VERWACHTING

Ik heb nog te weinig van Transformers: War for Cybertron gezien om al helemaal te weten waar het naartoe gaat. Maar mijn interesse is in ieder geval gewekt door het sterke art design en het feit dat de game zich op Cybertron afspeelt. Wetende dat er echte liefhebbers aan werken, verwacht ik ook op gameplay gebied niet teleurgesteld te worden.

- \+ Een verhaal rond War Within.
- \+ Vetste Designs sinds G1.
- − Misschien wel een beetje te veel voor de fans.
- − Nog geen hands-on gehad.


JEROEN

TRANSFORMERS:
WAR FOR CYBERTRON
PS3 / XBOX 360 / Wii / PC / DS
HIGH MOON / ACTIVISION
2010



NIEUWE TV-SERIE

In mijn intro vertelde ik al dat deze game losstaat van de Transformers films en animatieseries. Ik vond het dan ook opmerkelijk dat net toen ik werd uitgenodigd om deze game te bekijken, het gonsde van de geruchten dat er in dit jaar een nieuwe Transformers animatieserie gaat verschijnen.
Je zou het toeval kunnen noemen, maar ik geloof daar niet zo in. Het zou mij niets verbazen als Hasbro al een animatieserie in de pijplijn had en dat men bij Activision, die de gamelicenties heeft, heeft aangeklopt met het verzoek om de televisieserie flink te ondersteunen met een game. Dit is destijds ook gedaan met de Transformers Armada serie.
Ook is het zo dat er al prototypes van nieuwe Transformer toys zijn opgedoken. Hasbro maakt over het algemeen geen speelgoed dat slechts gebaseerd is op een videogame. Dat doen ze meestal alleen als het (eveneens) een film of een serie betreft. En dus is het speculeren begonnen. Er staat echter al één ding vast, we krijgen in ieder geval een nieuwe Optimus toy!

METRO 2033

Jan is geen fan van het openbaar vervoer en al helemaal niet van de Amsterdamse metro. Hij doet het liefst alles op de fiets, met de auto of per vliegtuig (en dan bij voorkeur Business Class). Maar sinds een bezoek aan THQ is hij plotseling van mening veranderd. Hij orakelt alleen nog maar over 'die waanzinnig toffe ondergrondse...'



Een kleine drie jaar geleden mocht ik als enige uit de Benelux een presentatie van Metro 2033 bijwonen op de Game Convention, toen nog in Leipzig. Het betrof een nieuwe first-person shooter van 4A games, een groep Oekraïense ontwikkelaars die nog aan S.T.A.L.K.E.R. hadden gewerkt.
De game oogde destijds sfeervol maar was nog erg rafelig en bovendien crashte het spel zo'n keer of vijf tijdens de presentatie en waren de laadtijden beangstigend lang. Toch was ik toen al geïntrigeerd door het uitgangspunt van de game. Metro 2033 schetst namelijk een wereld na een verwoestende atoomoorlog, en plaats van handeling is de metro van Moskou die dienst deed als schuilkelder en waar alle overlevenden van de atoomramp meters onder de grond een nieuw bestaan hebben opgebouwd. De verschillende metrostations functioneren inmiddels als zelfstandige gemeenschappen met ieder hun eigen ideologieën. Bovengronds maken mutanten de boel onveilig maar ook in het gigantische ondergrondse gangenstelsel rukken monsters op. Echt gezellig is 't er dus niet...

KLASSIEK

Fastforward naar het heden. Ik speel op een hele dikke PC bak van THQ een zeer gepolijste en afgewerkte versie. We zijn iets meer dan twee maanden verwijderd van release en Metro 2033 oogt als een totaal andere game.
Papieren beloften zijn tot wasdom gekomen en het heeft er alle schijn van dat Metro 2033 eindelijk weer eens een klassieke, verhalende shooter gaat worden in de traditie van Half-Life en BioShock. We hebben de laatste jaren meer en meer hybride games gezien die de FPS als basis nemen maar daar allerlei andere spelelementen doorheen roeren. In Metro 2033 niets van dit; geen sidequests, vertakkende verhaallijnen, RPG elementen of vleugjes RTS. Het spel legt zwaar de nadruk op sfeer, verhaal en shooter-actie in onheilspellende, claustrofobische omgevingen en schotelt de speler een lineaire, intense, verhaalgestuurde game voor.



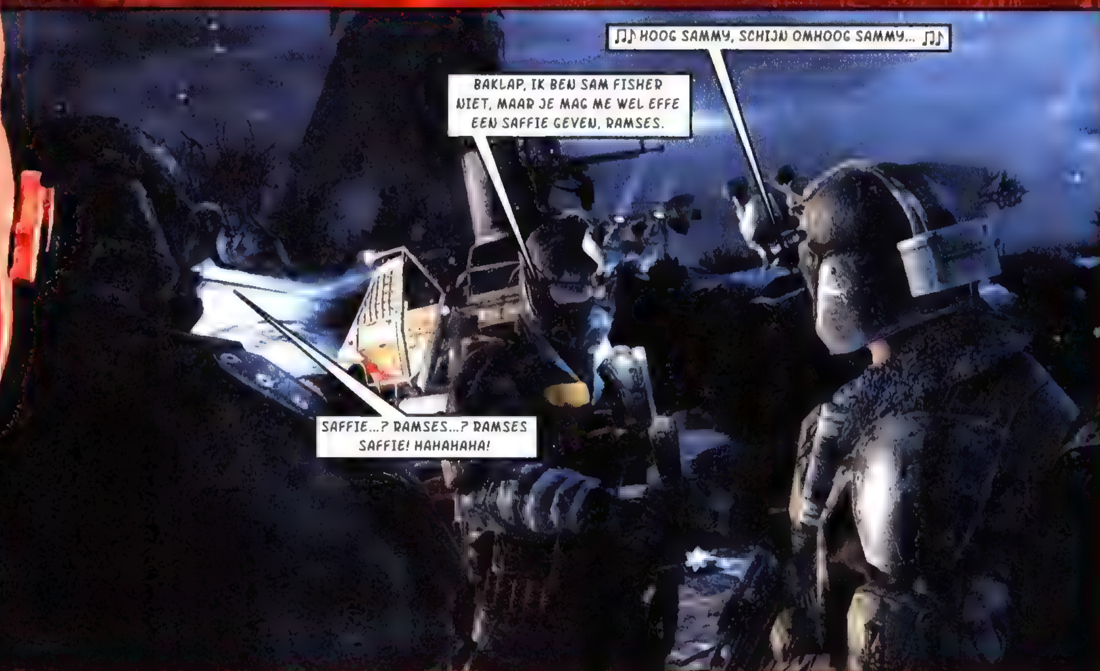
MUNITIE

Hoofdrolspeler is Artyom, een geheimzinnig personage die verschillende missies uitvoert en van metrostation naar metrostation reist. Af en toe klim je naar het oppervlak en struin je langs de ruïnes van Moskou op zoek naar waardevolle spullen. Soms is een metrogang ingestort en word je gedwongen bovenlangs te gaan. In beide gevallen heb je wapens bij je, maar domweg in de rondte schieten is geen optie. Kogels zijn schaars en doen tevens dienst als betaalmiddel voor kleding, eten, wapens en andersoortige munitie. Zuinig omspringen met munitie is dus essentieel, ook omdat je onderweg (anders dan in de meeste genrebroeders) maar weinig ammo tegenkomt. Soms stuit je op een lijk en kun je wat kogels meepikken maar die momenten zijn schaars. Wanneer je van metrostation naar metrostation reist, reis je feitelijk ook van gemeenschap naar gemeenschap. Ze doen dienst als veilige onderkomens waar je even tot rust kunt komen na panische achtervolgingen en shootouts in de gigantische ondergrondse gangenstelsels.

MINI-ECONOMIE

De stations komen fantastisch tot leven. Je wordt geconfronteerd met op elkaar gepakte volwassenen en kinderen die zich warmen aan vuurtjes of tokkelen op een gitaar. Elders zie je mannen machines repareren, wapens schoonmaken of

"DE 'LURKERS' BEZORGDEN ME AF EN TOE EEN HARTSTILSTAND."



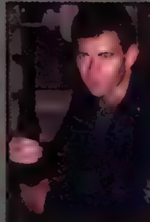
JAN GAAT ONDERGRONDS

GEEN PANIEK DIT IS EEN KLEINE MOPSVLEERMUIS. DIE EET ALLEEN VRUCHTEN EN NECTAR!

OH, DA'S MOOI. IK HEB NOG WEL EEN MANDARIJNTJE IN M'N RUGZAK. KAN IK 'M AAIEN, DENK JE?

DMITRY GLUKHOVSKY

Metro 2033 is gebaseerd op het gelijknamige boek van de Russische schrijver Dmitry Glukhovsky. Geen enkele uitgeverij wilde Metro 2033 publiceren en dus zette de Rus zijn werk gratis online. Het gevolg: miljoenen Russen lazen het en voor het vervolg Metro 2034 stonden de uitgevers in de rij.
Metro 2034 verkocht meer dan 600.000 exemplaren maar is inmiddels ook gratis online te lezen. Is Russisch je tweede taal, dan kun je hier terecht: www.m-e-t-r-o.ru/





Heb ik nog geleerd met Aardrijkskunde begrippen: 'Grote stad met een metrostelsel en extreem lage temperaturen': Metropool.

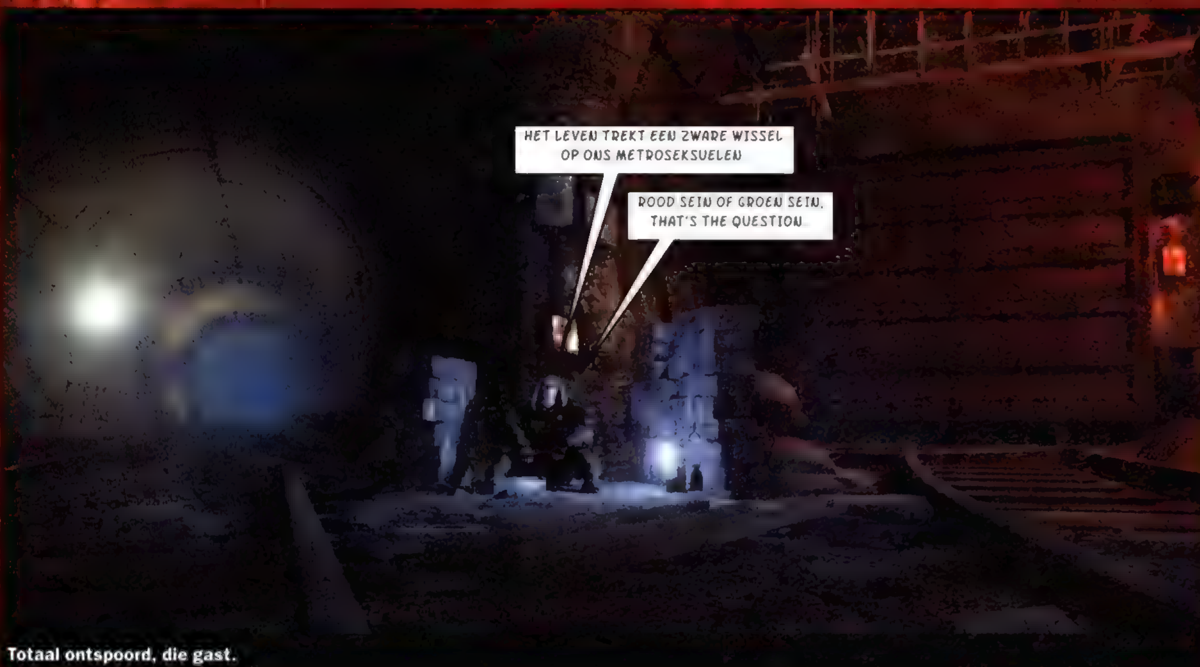
keihard met elkaar onderhandelen. Ieder station kent zijn eigen mini-economie en hier zul je wapens en munitie kunnen inslaan en verkopen.
Je begint met vrij standaard wapentuig maar al spelend worden de wapens beter, al wordt het nooit over de top. Tijdens je vele missies wens je jezelf af en toe beter wapentuig toe, want ook al zijn mutanten en grommende monsters niks nieuws, de duisternis en de depressieve sfeer in de metro maakten dat ik bijkans de hele tijd met zwetende handjes aan het knallen was. De 'lurkers' springen je soms vanuit gitzwarte gangen tegemoet en bezorgden me af en toe een hartstilstand.
Naast diverse hapgrage wezens zul je ook roversbenden en bandieten tegenkomen, die je soms met een vleugje stealth of werpmessen uit kunt schakelen, maar vroeg of laat is het toch schieten wat de klok slaat. De meest intense momenten zijn die wanneer je vlak voor een luchtsluis van een nieuwe gemeenschap staat, panisch op de poorten beukt maar de deur nog niet opengaat. Op dat moment komen er hordes mutanten aan en kom je maar net uit met je munitie… of niet!

VERSCHILLENDE IDEOLOGIEËN

In sommige metrostations is men vriendelijk tegen je (zolang je maar betaalt), andere gemeenschappen hangen meer rigide ideologieën aan en weigeren je resoluut de toegang, en enkele groeperingen zijn je zelfs vijandig gezind.
Er zijn groepen die de communistische ideologie aanhangen maar ook. Russische nazi's, handelaren, stropers, bandieten en nog veel meer groeperingen. Sommige stations sluiten allianties, terwijl andere je juist de oorlog verklaren en verborgen agenda's hebben.
Dit alles zorgt voor een interessante spanningsboog waarbij je nooit echt weet wat je te wachten staat.

KNELPUNTJES

Is er dan alleen maar lof voor Metro 2033? Nee, al ben ik grotendeels zeer te spreken over dit sfeervolle schietspel dat inmiddels een aantal plaatsjes hoger in mijn lijst wannahaves van 2010 is opgeklommen. Toch zijn er nog een paar knelpuntjes. Waar de soundeffects een waardevolle bijdrage leveren aan de sfeer, klonken de wapens nog opvallend mat en dof. Hetzelfde geldt voor de voice-acting die momenteel een wel erg hoog B-film gehalte kent; ik mag dan ook hopen dat sommige stemmen nog placeholder voices zijn. Ook vertoonde de A.I. van de tegenstanders her en der nog wat mankementjes.
Maar als THQ en 4A games er in slagen deze dingetjes glad te strijken, dan krijgen we straks de metrorit van ons leven!

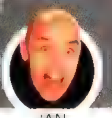


Totaal ontspoord, die gast.

VERWACHTING

Metro 2033 markeert de terugkeer van de vertellende singleplayer shooter met een ouderwetse 20 à 30 uur gameplay in het vooruitzicht. THQ heeft met deze game een hele grote te pakken.

- + Heerlijk onheilspellende sfeer.
- + Verschillende facties.
- + Een feest aan details.
- + Wapen- en munitiesysteem.
- − Wapens klinken nog wat mat.
- − Oppassen voor Russische Allo, Allo variant.



JAN

METRO 2033
PC / XBOX 360
4A GAMES / THQ
MAART 2010

SUPREME COMMANDER

Wie is eigenlijk de 'Supreme Commander' bij Power Unlimited? Is het Niels die achter de schermen als een marionettenspeler aan alle touwtjes trekt? Is het Ed die als een brute heerser de deadlines met dodelijke precisie bewaakt? Of is het Jeroen die als adjunct-hoofdredacteur feitelijk de inhoud van het blad bepaalt? Momenteel mag echter maar één iemand zich daadwerkelijk Supreme Commander noemen, en dat is Jan die onlangs deel 2 van de gelijknamige spellenreeks onder de loep nam.

Het real-time strategy genre krijgt in alle eerlijkheid maar weinig handjes op elkaar binnen de PU burelen. Steven en Wouter zijn nog wel enigszins geïnteresseerd, maar Jeroen, Jurjen, Maarten en JJ hebben het hele RTS genre al decennia niet meer aangeraakt (if ever), en ik begrijp daar dus geen ene sikkepit van.
Ik weet bijna zeker dat JJ vroeger in zijn slaapkamer bakken vol groene soldaatjes bulderend commandeerde, en ook Jurjen verdenk ik ervan in zijn jeugd allerhande massaslachtingen uit te hebben gevoerd met LEGO en Playmobil poppetjes. Tegenwoordig kan dit met games grootschaliger en spectaculairder dan ooit; je hebt alleen een dikke PC nodig. Ik ben er dan ook van overtuigd dat iedereen die het fonkelnieuwe Supreme Commander 2 in actie ziet, er door gegrepen zal worden.

LOODZWAAR

Gelukkig snapt Commander Jeroen dat het genre door miljoenen gamers gewaardeerd wordt en geeft hij mij binnen dit prachtige blad nog altijd de ruimte om jullie te vertellen dat Supreme Commander 2 een game wordt om je strategische vingertjes bij af te likken. Al het goede van de voorganger is bewaard gebleven: epische sciencefiction gevechten, enorme aantallen krioelende legereenheden, reusachtige, beeldvullende, alles wegvagende superunits en enorme in- en uitzoom mogelijkheden.
Gas Powered Games heeft de gameplay vervolgens aangevuld, aangescherpt en getweaked. Zo is om te beginnen de user interface geslonken waardoor je meer zicht houdt op de gevechten en je minder tussen allerlei menuutjes aan het klikken bent.
De beelden zijn ook beduidend mooier. Het origineel vroeg een loodzware configuratie en dan nog was SC zeker niet de fraaiste game van zijn generatie. SC 2 oogt echter knisperend scherp, maakt gebruik van de laatste technieken én, zo beloven de makers, ook minder zware PC's kunnen de game draaien.

DEMIGODDELIJK

Het leveldesign spreekt om te beginnen een stuk meer tot de verbeelding dan het originele SC. De grootschalige gevechten en de keur aan vet oorlogstuig waren destijds reden genoeg voor een vreugdedansje maar de (enorme) maps waren achteraf bezien wat saai. Deze keer schotelt ontwikkelaar Gas Powered Games ons interessante maps voor waarbij hightech basissen soms half boven gapende afgronden gebouwd zijn. Ook vinden er gevechten plaats in gigantische ruimtestations, modelletje Death Star, waarbij onfortuinlijke vijanden in oneindig diepe luchtschachten hun dood tegemoet vallen.


(Door: **La Marree Noire**)
Op sommige schilderijen was Van Gogh zijn tijd ver vooruit!


(Door: **Brat**)
In de toekomst heeft Top Gear echt niets meer met auto's te maken.


(Door: **Gondra**)
Als je eens wist wat er allemaal gebeurt in je bed...

XBOX 360-VERSIE

Het blijft relatief een niche markt, strategy op de console, maar Supreme Commander 2 komt ook naar de Xbox 360.
Deel 1 werd door de pers flink door de mangel gehaald en is in Nederland officieel niet eens uitgegeven. Deel 2 belooft beterschap waarbij spelers van diverse hulpopties worden voorzien. Zo worden er automatisch groepen aangemaakt, 'vliegt' de cursor als een magneet semiautomatisch richting dichtstbijzijnde units en gaat wisselen tussen gebouwen via de schouderknoppen een stuk makkelijker.
Stuk voor stuk lovenswaardige aanpassingen maar tegelijkertijd blijven het lapmiddelen die geforceerd aanvoelen. Misschien moeten we gewoon maar eens onder ogen zien dat typische PC RTS games zich gewoon veel minder lekker laten besturen met een controller.
De oplossing is simpel: zoals consolegames prima op de PC speelbaar zijn met de Xbox 360 controller (Resident Evil 5, Streetfighter IV), zo zou een ondersteuning voor muis en toetsenbord voor de 360 al die krampachtige aanpassingen voor de spelcomputer overbodig maken. Waar is het wachten eigenlijk op?



2010: HET JAAR VAN DE RTS?

Na een mager 2009 staan in 2010 weer heel wat mooie real-time strategy games op stapel. Inclusief Supreme Commander 2 komen er in dit nummer alleen al vier titels aan bod (C&C 4, R.U.S.E. en Napoleon: Total War). Voorts gaat Blizzard ons dit jaar dan echt verblijden met StarCraft 2 en komt er voor Dawn of War II binnenkort de uitbreiding Chaos Rising en dan zoemen er ook nog steeds geruchten over Company of Heroes 2 en Homeworld 3.
Je begrijpt dat er op de redactie een fles champagne open werd getrokken toen ik dit lijstje indiende… (uche).



"AL HET GOEDE IS BEWAARD GEBLEVEN, EN VERVOLGENS AANGEVULD, AANGESCHERPT EN GETWEAKED."



En ook al is het decor veelal statisch, het prikkelt meer tot de verbeelding dan voorheen. Ik zie duidelijk dat het artdesign van de maps van Demigod zijn weerslag heeft gevonden in die van SC 2, en dat is een goede zaak.

HALFBAKKEN

Inhoudelijk is er ook het nodige veranderd. In SC had je drie upgradelevels voor je units. In de praktijk betekende dit vaak dat spelers als een gek zo snel mogelijk voor de research gingen en hun level 1 units als kanonnenvoer aan de kant schoven. Nu groeien je bestaande eenheden mee tijdens het upgraden van je techtree (enigszins vergelijkbaar met Company of Heroes) waardoor beginnende units hun waarde behouden.
De manier waarop de resourcemanagement is toegepast, is ook veranderd. Zo kun je nu geen eenheden bouwen, als de kassa leeg is. In SC kon dat wel, alleen dan ging dat heel langzaam waardoor nieuwkomers nogal eens in de problemen kwamen.
Aardiger vind ik de toepassing van de zogenaamde 'halfbakken' units. Wanneer je in een situatie komt waarbij je snel legers nodig hebt, kun je units die nog maar vijftig procent 'af' zijn toch al naar het front sturen. Maar dat betekent tevens dat ze slechts vijftig procent van de tijd doen waarvoor ze bedoeld zijn, en de andere helft van de tijd hun orders niet goed of helemaal niet uitvoeren. Dit kan interessante zaken opleveren in het heetst van de strijd.

KOLOSSEN

Natuurlijk zijn ook de Experimentals weer van de partij; stalen kolossen en speciale units die het verloop van het gevecht ineens radicaal kunnen veranderen. Zeer fraai is de Unit Canon die op afstand eenheden over lange afstanden naar brandhaarden kan schieten. Die units worden in de lucht als het ware in elkaar gezet en zo kun je je vijand onaangenaam verrassen door onverwacht met reinforcements op de proppen te komen.
Ook diverse gigantische Mechs die als mechanische Godzilla's door de wereld ploegen en complete minilegers in de as leggen, spreken opnieuw tot de verbeelding. Deze keer worden ze aangevuld door Mini Experimentals, kleine versies van de reusachtige wapens die goedkoper te produceren zijn. Leuk, maar uiteindelijk wil je je natuurlijk met die enorme kolossen bewijzen aan het front! ✪


(Door: **the man**)
Dat is pas een vernietigende blik.

VERWACHTING

Zoals het er nu naar uitziet, krijgen de epische battles uit deel 1 eindelijk de graphics die ze verdienen, en is de gameplay op velerlei gebied gladgestreken.

- \+ Beeldvullende Experimentals.
- \+ Mini Experimentals.
- \+ Map design.
- \+ Zooming deluxe.
- − Hopelijk krijgt de 360-versie deze keer een eerlijke kans.


JAN

SUPREME COMMANDER 2
PC / XBOX 360
SQUARE ENIX
2010

MX VS ATV REFLEX

JJ TREKT HET GAS OPEN

Motorcross en rally zijn al eeuwen zo goed als dood in ons land, vandaar dat de MX vs ATV-serie nooit echt aansloeg, terwijl die shit in de VS dus als warme broodjes over de toonbank jetst. Gaat dat veranderen met Reflex? JJ checkt het uit.

Begrijp me goed, ik heb niks tegen motorcross of rally. Hé, ik kom uut Twente, daar is aan brommers sleutelen de enige vorm van vermaak voor jongeren en de Zwarte Cross (oké, Achterhoek) heilig. Maar waar kun je vandaag de dag nog ongestoord in de natuur rondraggen? Bijna alle crossbanen zijn gesloten vanwege overlast.
Nee, dan de VS. Negentig procent van dat land is natuur, dus logisch dat iedereen daar op de MX of in zijn ATV stapt en gas geeft. En dat is ook precies de reden waarom de MX vs ATV-serie in de US of A zo succesvol is. Men herkent zich in de simulatie van het vrij door de natuur sjezen.
Voor ons is dat toch onbekend terrein; wij verwachten van een crossgame gewoon een spel met megajumps, vette crashes, shortcuts en, heel belangrijk, een simpele besturing. Oftewel, wij houden van DiRT2, MotorStorm en PURE.





Bij dergelijke stunts is het verplicht het noodgevallennummer bij de hand te hebben.



Er gaat toch niks boven het geluid van een Kawasaki 125 cc in de vrije natuur!

RAG DOLL GEDOE

Bij een goede racegame horen vette crashes. In MX vs ATV Reflex hebben ze hieraan gehoor gegeven door de poppetjes op de motor een flinke dot ragdoll physics mee te geven. Ze stuiteren alle kanten op in de meeste bizarre houdingen.
Dit ziet er misschien funny uit, maar persoonlijk vind ik het totaal niet bij het spel passen. MX vs ATV Reflex wil een sim zijn, en daar horen realistische valpartijen bij, niet dit gummy gestuiter...



OP JE PLAAT

MX vs ATV Reflex heeft echter niks met bovengenoemde games te maken. Oké, er zitten motoren, ATV's en zand in, maar voor de rest is het een totaal ander spel. MX vs ATV Reflex is een pure simulatie van het crossen. Wil je in deze game een beetje door de modder komen dan dien je inzicht te hebben in het crossen zelf.
Zo weet elke gamer die wel eens motor heeft gereden, dat het bewegen met je lichaam net zo belangrijk is als het sturen zelf. Dat aspect is in MX vs ATV Reflex geïmplementeerd middels de rechter analoge stick. Het is dus niet, zoals in bijvoorbeeld MotorStorm, genoeg om de jump goed aan te sturen, je moet nu ook nog eens je lichaam goed 'neerzetten' bij de landing. Of je lichaam op de juiste manier zijwaarts bewegen als je de bocht ingaat.
Mij kostte het behoorlijk wat tijd om dit aan te leren en veel won ik niet. Mede omdat fouten grotere gevolgen hebben dan in MotorStorm of PURE. Iets te ver over de bobbel geland, op je plaat. Net iets te scherp de bocht ingestuurd, op je plaat. Iets te ver over je stuur hangen, op je plaat. De frustratie ligt dus snel op de loer voor de leek.

"CROSSEN ZONDER OPSMUK."

GEWAARSCHUWD

Dan de uitwerking. Waar de makers van DiRT2, PURE en zelfs Fuel vooral 'een game' als uitgangspunt hadden en een verhaal, cutscenes, onrealistisch spektakel en andere fun aan het crossen toevoegden, daar is MX vs ATV Reflex een pure simulatie van een wedstrijdje crossen in de vrije natuur of stadion. Wel een hele fraaie simulatie, die in de vrije natuur veel beter is uitgewerkt dan Fuel, maar er is geen verhaal en je krijgt niks meer dan een simpele campaign met standaard opbouw van wedstrijdje winnen-nieuwe klasse unlocken. Ik kan dat wel waarderen omdat ik van simulaties houd en niet zo zeer geïnteresseerd ben in megajumps.
Maar wees gewaarschuwd als je er over denkt het spel aan te schaffen: MX vs ATV Reflex brengt je crossen zonder opsmuk.





MX vs ATV Reflex gaat, ben ik bang, niet de doorbraak van de serie in ons land worden. Hoewel de game er goed uitziet en meer uitdaging dan ooit biedt voor de (motor)crosser, lijkt hij te ontoegankelijk voor de gamer die van DiRT2 en PURE genoten heeft. En die groep is het grootst hiero.

- Het echte werk.
- Uitdagend.
- Geen opsmuk.
- Niet voor funracers en leken.



MX VS ATV REFLEX
XBOX 360 / PS3 / DS / PSP
THQ
5 FEBRUARI 2010

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

MAARTEN SPEELT MARIO KART MET SONIC

Maarten heeft een hekel aan vrolijke figuurtjes en felle kleurtjes, maar als het om Sonic gaat, maakt hij graag een uitzondering, en als het om Mario Kart gaat ook. Combineer je die twee en vertel je 'm dat het in HD is, dan gaat ie zelfs lichtelijk uit z'n blonde bolletje.



Laat ik het maar eens eerlijk zeggen: ik ben ontzettend hypocriet. Ik hou niet van kiddie games, maar tegelijkertijd staat Mario Kart absoluut in mijn top 10 gameseries aller tijden. En dat terwijl banaantjes en paddenstoelen in een racegame toch behoorlijk kinderachtig zijn, niet?
En Sonic? Dat is een van de meest kiddie gamecharacters die je maar kunt bedenken. Toch heb ik daar mijn mooiste herinneringen aan.

VROLIJKE WEZENTJES

Ergens in mij zit namelijk nog iets verstopt dat kan genieten van een kleurrijke fantasiewereld met achterlijk vrolijke wezentjes. Zo is het gamen ook voor mij begonnen, met Sonic the Hedgehog en Mario. Daarna werd ik in mijn ogen een grote jongen, dus ging ik mij richten op de stoerdere en coolere games. Maar als de gameplay van een spel goed is, wat maakt het dan eigenlijk uit hoe het er uitziet? Vooral als het een multiplayer spel betreft, zal het mij eigenlijk aan m'n reet roesten. Als je maar lol hebt. En juist dat heb ik met Mario Kart gehad. En niet zo'n beetje ook.



MARIO KART, MET SONIC

Nu zul je denken, waarom lul je zoveel over Mario Kart? Ik zal 't uitleggen. Sonic & SEGA All-Stars Racing is namelijk niet zo kut als de naam klinkt. Weliswaar pretendeert Sega dat het hier om een familiespel gaat, maar dikke snikkel voor die jongens; dit ga ik ook spelen! Met mijn vrienden. Niks familie.
All-Stars Racing is gewoon Mario Kart, maar dan met de Sega characters én in HD. Het spel heeft banen die gebaseerd zijn op games van Sega personages als Amigo, Billy Hatcher en Sonic zelf natuurlijk, of die van Super Monkey Ball.



TRIGGER OPZETSTUKJES

Ik heb Sega All-Stars Racing gespeeld op een PS3. En je weet dat racegames spelen op de PS3 dorre ellende is vanwege de achterlijke triggers op de controller; daar glijden je klauwen vanaf. Helemaal als je vingertopjes vochtig worden in het heetst van de strijd.
Daarom heb je opzetstukjes nodig om het wat draaglijker te maken.
Je kunt natuurlijk ook de knoppen veranderen, want veel heb je er niet nodig: gassen, remmen/driften, achteruit kijken en items gebruiken. Oh ja, en sturen natuurlijk.

"DE RACEGAME WAAR ALLE MK LIEFHEBBERS OP ZITTEN TE WACHTEN."



POWER-UPS

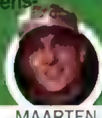
Bekijken we die banen iets beter dan zien we gelijk de power-ups die er liggen. En niet alleen zijn ze op precies dezelfde wijze gedropt als in MK, de power-ups zijn ook nog zwaar geïnspireerd op Mario's racegame. Zo is er een bokshandschoen die je met de groene schildjes zou kunnen vergelijken en een rocketlauncher die eigenlijk hetzelfde doet als een rood schildje: recht op z'n gelockte doel af gaan.
Zelfs het driften door de bochten en de korte speedboost die je vervolgens krijgt, is allemaal al bekend dankzij die 'besnorde' kartgame. Maar weet je, het maakt allemaal niet zo veel uit. Mario Kart is vet, en deze Sonic Kart is daarom ook niet verkeerd.
We weten allemaal dat het nog wel effe duurt voordat we Mario Kart in HD zullen kunnen spelen, en tot die tijd is dit gewoon de funracer waar alle MK liefhebbers op zitten te wachten. Inclusief ondergetekende. 


Een egel zou toch eigenlijk in een Spyker moeten rijden?

VERWACHTING

Mario Kart met Sonic is geweldig wanneer je effe klaar bent met al die realistische racegames, en gewoon lol wilt hebben met een paar vrienden. Net als in Mario Kart zal het geheid dezelfde frustraties en scheldpartijen opleveren als je over een mijn/banaantje heen rijdt en je weer laatste ligt.

- + Mario Kart met Sonic!
- + Kleurrijke en prachtige levels.
- + Eindelijk weer een noemenswaardige Sonic game?
- − Niet echt originele power-ups.


MAARTEN

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING
PS3 / XBOX 360 / Wii / DS
SEGA
Q1 2010

HEAVY R

Volgens Sony wordt Heavy Rain een ervaring die je nog nooit hebt meegemaakt. Een game waarin je zelf acteur en regisseur bent. Een game waarin jij het verloop en belangrijker nog, de afloop bepaalt. Wouter, Jan en Jeroen speelden de preview en begonnen al tijdens de eerste beelden te kibbelen.



STELLING 1

***JEROEN:** Weet je wat het is met deze game? Hij zou je meteen vanaf het eerste moment moeten pakken, bij de strot moeten grijpen, maar dat doet ie niet! Ik moet mijn tanden poetsen door de controller te schudden of bordjes neerzetten zonder ze te breken (wat niet eens kan, al probeer je het). Ik had het idee De Sims te spelen. Wat vonden jullie van het begin?*

ANTWOORDEN

WOUTER: Ja, het begin is inderdaad zo modaal als ehm, Jan. No offense, dude! In plaats van het ijzersterke begin van Fahrenheit, de vorige game van Quantic Dream, waarin je een lijk moest zien op te ruimen voordat je gesnapt wordt en de spanning onmiddellijk om te snijden was, moet je nu de blote aars van Ethan bekijken en luisteren naar het gezeik van diens vrouw als je de bordjes een beetje hard op de tafel neerzet.

Als dit alles er nou afgrijselijk goed uit had gezien, dan was ik waarschijnlijk alsnog opgezogen door de game. Maar helaas, de kenmerkende videogame-houterigheid en de weinig overtuigende gezichtsuitdrukkingen waar je in andere titels vrede mee hebt, nekken de boel hier.

Maar die uitgebreide introductie is natuurlijk bedoeld om te zorgen dat je je verbonden voelt met de hoofdpersoon omdat je daadwerkelijk in z'n schoenen wordt geplaatst en dat werkt uiteindelijk wel. Dat je dit inlevingsvermogen pas echt krijgt als je voor de tweede keer met Ethan speelt en je nóg een keer een aantal überburgerlijke taken moet uitvoeren, zal voor sommige mensen misschien een beetje te laat zijn.

"POTENTIE IS ER ZEKER."

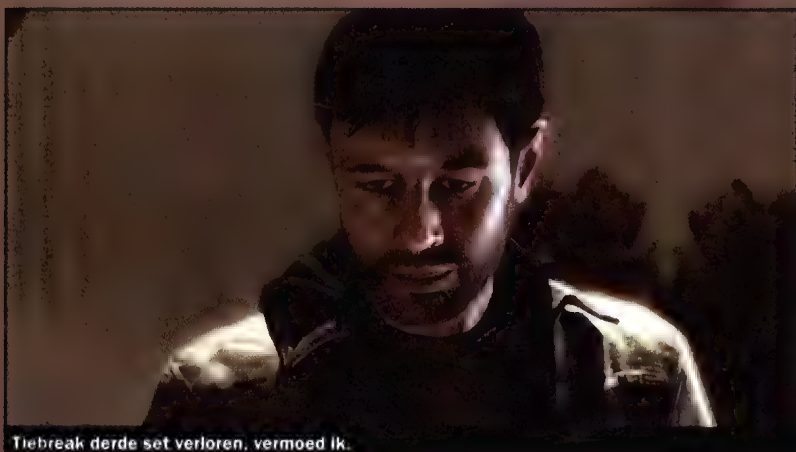


Als kind was ze al zo depressief dat ze haar M&M's met een glas water in nam.

JAN: Als dit straks het daadwerkelijke begin is van de game (en geen scène die later pas komt) ben ik het met Jeroen eens. Dan is dit geen sterke start. Waarom niet beginnen met een moord of een crimescene? Anderzijds kun je de openingsscène zien als een verkapte tutorial, en die zijn nooit echt heel opwindend.



Of je naar een reclamespotje voor Glassex zit te kijken...



Tiebreak derde set verloren, vermoed ik.



STELLING 2

***WOUTER:** Tot zover zie ik Heavy Rain een beetje als de allereerste 'drama-game'. Uiteindelijk zal het wel meer de kant opgaan van een thriller, maar om daar te komen moet je wel door Ethan's gezinsdramatiek heen bijten, in de vorm van scènes waar de doorsnee woensdagavond RTL4 Danielle Steel televisiefilm jaloers op mag zijn. Eigenlijk vind ik de voice-acting en de lichaamstaal van de personages niet goed genoeg om zo ambitieus te zijn. Mass Effect bijvoorbeeld is op dat gebied beter. Zitten jullie op zo'n drama-game te wachten? En wat vinden jullie van de 'acteerprestaties' van de characters?*

ANTWOORDEN

JAN: Natuurlijk moet er ruimte zijn voor drama in dergelijke games! Ik wil dat ook! Dat de acteerprestaties wellicht minder zijn dan in Mass Effect komt omdat die game van A tot Z scripted is. In Heavy Rain ben je zelf de acteur (en regisseur in feite) dus is het logisch dat de acteerprestaties in rust wat minder overtuigend zijn omdat je een scala aan mogelijkheden hebt. Echter, de actievolle momenten (vechtscènes, achtervolgingen, split second beslissingen) vind ik wel behoorlijk intens en overtuigend. Door het unieke concept en dito aanpak vind ik dit dus een beetje een loze stelling en is het echt appels met peren vergelijken.

JEROEN: Ik vind het gegeven wel heel tof, dat je keuzes krijgt die het verhaal beïnvloeden. Maar het valt of staat bij de geloofwaardigheid van de stemacteurs en de graphics. Soms zie je de mond bewegen en hoor je dat iemand boos is, maar kijkt hij je met van die puppy ogen aan. Je mist gewoon expressie op de gezichten, waardoor de prestaties die de stemacteur neerzetten nogal hilarisch over komen.

RAIN





Om nog maar te zwijgen over de kwaliteitsverschillen tussen de acteurs onderling. Ik heb de game even in het Nederlands gespeeld en daar waar Carice best goed uit de verf komt, doet die gast die de stem van Ethan voor zijn rekening neemt, me eerder denken aan een personage uit SpongeBob.



STELLING 3

JAN: Ik weet niet wat het is, maar Heavy Rain kent, net als Fahrenheit, een bepaalde sfeer waardoor iedere scène iets mysterieus heeft. Zelfs de openingsscène heeft dit, ondanks de saaie handelingen die je moet uitvoeren. Steeds heb je als speler het gevoel dat er iets kan gebeuren, dat als je een deur opendoet of een kamer binnengaat, je iets engs gaat ontdekken of dat er een wending zal plaatsvinden. Het is wat mij betreft de combinatie van muziek, kleurenpalet, setting en sfeer die voor dit onderhuidse gevoel zorgt. En dat is knap.

ANTWOORDEN

JEROEN: Dat had ik nu helemaal niet. En weet je waarom niet? Omdat die personages als houten klazen bewegen.
Daarbij is de game zo scripted als maar kan. Het moment dat je met die hoer aan het lullen bent, gebeurt er geen flikker. Pas als je de kamer verlaat en die kale gast langs je loopt en jij weer terug 'kan' naar de kamer, zul je gaan knokken. En die kale gast komt dus niet als jij in de kamer blijft hangen, maar alleen als je de kamer verlaat! Kom op, dat had toch wel anders gekund? Het wordt pas spannend als tijdens dat gesprek met die hoer ineens een gestoorde gast de kamer binnen rent. Op deze manier voelt 't gewoon bedacht aan, dat vind ik erg jammer.

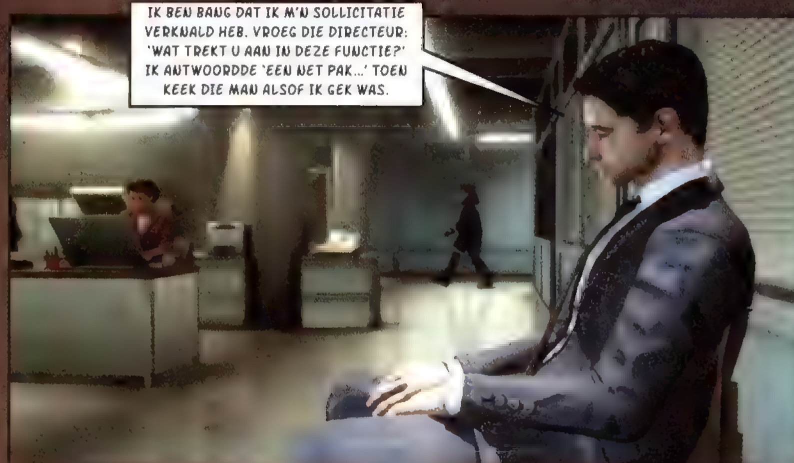
WOUTER: Ik ben het er mee eens dat de sfeer dik is, iets dat inderdaad vooral komt door de onheilspellende tunes en de mistroostige atmosfeer. Soms slaat dit echter weer een beetje door, bijvoorbeeld op het moment dat Ethan naast z'n zoontje gaat zitten terwijl die aan het eten is (pizza of een stoommaaltijd, daar heb je je overdonderende keuzemomenten) en er een overdramatisch, orkestraal muziekstuk begint te spelen alsof het een ontzettend ontroerend moment is! Ik bedoel, het ventje zit te vreten en z'n pa zit naar hem te kijken, ik vind het eerder een ongemakkelijk moment!
Ik ben het overigens ook met Jeroen eens dat Heavy Rain tot nog toe een stuk meer scripted is dan ik had verwacht. Dat je zelf de acteur/regisseur bent, vind ik dan ook reclamefoldergelul. Je volgt nog steeds gewoon een script en in de twee uur dat ik gespeeld heb, zijn er nog maar een stuk of drie momenten geweest die je op net even wat andere manieren kunt laten plaatsvinden en dan lichtelijk verschillende uitkomsten hebben. Echt niets wereldschokkends. Ik ga er voor het gemak even vanuit dat de echte keuzemomenten nog gaan komen, maar tot zover vind ik Fahrenheit een veel dikkere game.



STELLING 4

JEROEN: Ik wacht nog steeds op het moment dat de game mij gaat overdonderen. Iedere scène heeft een route die van A naar B loopt, het begin en het einde zijn altijd hetzelfde, alleen de weg die je volgt is anders en afhankelijk van jouw keuzes. Volgens mij hadden de ontwikkelaars meer beloofd, zoals een route die van A naar B óf C leidt?

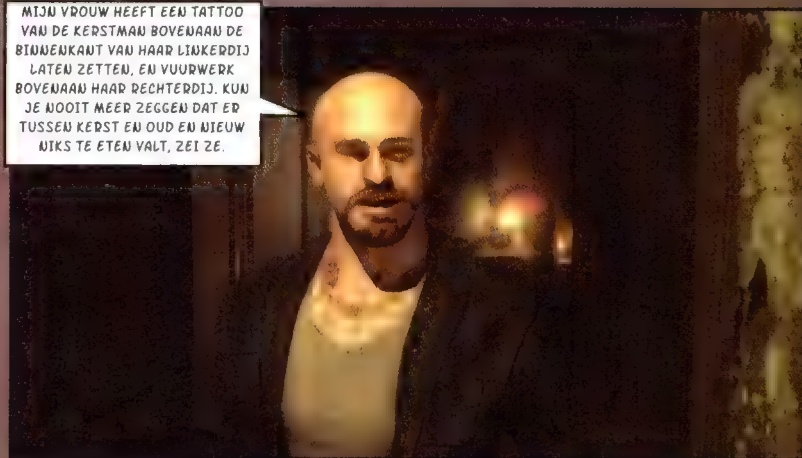
WOUTER: Ik hoop dat dit later in de game nog goed komt, want voor zover ik heb begrepen, moet dit echt een game zijn die je meerdere keren wilt spelen om te zien wat er nog meer kan gebeuren, wat de andere versies van het verhaal kunnen zijn. Dat betekent dus dat een run verdomd kort is (5 à 6 uur, correct me if I'm wrong), maar de verschillende kanten die je met het verhaal op zou moeten kunnen, zouden voor een immense replay-value moeten zorgen. Echter, ik heb nu al twee keer de eerste twee uur van de game gespeeld en al een paar verschillende dingen uitgeprobeerd, maar ik zie nog steeds geen fatsoenlijke reden om die shit voor een derde keer door te spelen.
Ook al kan je pas later in de game echt verschillende routes uitproberen, je zal toch echt elke keer weer die eerste paar lineaire uurtjes door moeten raggen. Wéér met je FBI-agent op zoek naar sporen die je al een keer gevonden hebt, wéér zoeken naar je zoontje terwijl je al weet waar je hem gaat vinden, wéér een event triggeren door een koelkastdeur dicht te doen. Tenzij je een alternatieve verhaallijn unlockt door de game helemaal uit te spelen, maar of dat zo gaat zijn... »





Deze zat toch echt in het mapje Heavy Rain... Mapje aangemaakt door Erwin Krol zeker.





» **JAN:** De manier waarop je van A naar B gaat is wel divers en verschillend en kan wel degelijk op meerdere manieren tot stand komen. Daarbij komen er later in de game wel situaties dat je met personages van A naar C gaat of zelfs C en D helemaal skipt, omdat je elders van A naar E bent gegaan.
Je kan een game nu nog niet afrekenen op gemaakte beloften aangezien deze preview nog maar een fractie van de totale game is. Als blijkt dat bovenstaande ook in de uiteindelijke game ontbreekt, zou ik wel teleurgesteld zijn. Maar ik heb vooralsnog geen redenen om aan te nemen dat dat zo is. Ik heb op beurzen namelijk al van A naar C en van A naar D demonstraties gezien.



STELLING 5

WOUTER: *Men zegt wel eens dat Quick Time Events verouderd en lame zijn, maar de manier waarop Quantic Dream het flikt is toch wel erg vet. Ondanks dat je alleen maar op gezette tijden aan een pookje hoeft te rukken, heb je echt het gevoel dat je invloed hebt op de spectaculaire matpartijtjes/achtervolgingen/shootouts. Dit is wat de game pas echt filmisch maakt!*

ANTWOORD

JAN: De meeste QTE's in games (zoals in God of War) zijn finishing moves, dat is pas saai. Dat trucje kennen we nu wel. De QTE's in Heavy Rain zijn interessanter. Ten eerste ben je niet af als je een verkeerde move maakt maar neemt de game een andere wending dan wanneer je de QTE wel helemaal goed had uitgevoerd. Daarbij zijn de QTE's in sommige gevallen net wat anders als je daarvoor een andere handeling uitvoert of gesprek hebt gehad. Sterker, sommige spelers zullen QTE's meemaken, die andere spelers nooit zullen zien!

JEROEN: Daar ben ik het wel mee eens, dat is natuurlijk ook het hele principe van de Quick Time Events: op een filmische manier brute en toffe dingen in beeld brengen en de speler het idee geven dat hij invloed heeft op hetgeen er plaatsvindt. Ik moet hieraan toevoegen dat Quick Time Events op zich verouderd zijn op de manier waarop een God of War ze toepast. Deze manier, een combinatie van sticks en actieknoppen, geeft veel meer interactie. Filmisch is het zeker, maar tot op zekere hoogte ook een beetje saai.









STELLING 6

JAN: *Dat Heavy Rain momenteel nog wat haken en ogen kent, mag duidelijk zijn. Toch kijk ik erg uit naar deze game omdat ik, net als een thrillerfilm, de game in zijn geheel wil meemaken en dat ik vertrouwen heb in de game. Dat een ontwikkelaar een nieuwe manier van verhalen vertellen uiteenzet en dat je daar als speler zelf invloed op hebt, is en blijft een uniek gegeven dat we niet bij voorbaat moeten gaan bashen. Dit is daadwerkelijk een nieuwe manier van interactief entertainment. Als uiteindelijk blijkt dat het niet leuk (genoeg) blijkt te zijn, dan zal ik dat ook daadwerkelijk toegeven, maar het is nu te vroeg om de game al neer te sabelen. Ik vind juist dat we nieuwe ideeën moeten toejuichen. Er is al genoeg eenheidsworst.*

ANTWOORDEN

JEROEN: Zeker moeten we nieuwe ideeën toejuichen. Maar het is natuurlijk aan iedereen om het uiteindelijk te omarmen of niet. De Wii is ook een fantastisch initiatief, maar dat betekent niet automatisch dat ik het te gek vind. Ik heb mijn Wii al heel lang niet meer aangeraakt, terwijl er hele toffe dingen mee gedaan zouden kunnen worden. Hetzelfde geldt voor deze game: het idee is fantastisch maar het hangt toch echt af van de uitwerking of ik het tof ga vinden.

WOUTER: Oh ja, potentie is er zeker, en aangezien ik een enorme filmfreak ben, zie ik het principe van deze hybride film/game hard zitten. Maar tot zover lijkt Heavy Rain minder revolutionair dan ik verwacht had en doet het weinig meer dan wat Fahrenheit vier jaar geleden al heeft laten zien. True, het is niet eerlijk om de game nu al de grond in te stampen, maar het is ook niet de bedoeling hem bij voorbaat de hemel in te prijzen omdat er toevallig een goed idee achter zit. Dat zat er per slot van rekening ook achter Bikini Zombie Slayers.
Bovendien is er al aardig wat hype gegenereerd en als die niet waargemaakt wordt, dan ben ik vaak geneigd om uit teleurstelling wat punten van het eindcijfer af te rukken. We zullen zien, maar mijn twijfels over Heavy Rain als kneiterrealistische, adembenemende thrillergame waarin elke beslissing een verhaalbepalende is, zijn vooralsnog alleen maar gegroeid.

VERWACHTING

Heavy Rain kan, mits alles werkt zoals men belooft, een erg meeslepende game worden. Maar op dit moment kan het nog alle kanten op.

+ Vette filmische actie.
+ Dikke thriller sfeer.
− Keuzes tot nog toe beperkt.
− Matig acteerwerk.


JAN


JEROEN


WOUTER

HEAVY RAIN
QUANTIC DREAM / SCEB
PS3
MAART / APRIL 2010

VANCOUVER 2010 - THE OFFICIAL VIDEO GAME OF THE OLYMPIC WINTER GAMES

Daar zit ie dan, op de bank in ons testhoekje terwijl het buiten pijpenstelen regent. Maar op het TV scherm ligt sneeuw, heel veel sneeuw. En Jeroen trekt een gezicht alsof ie met blote voeten door die metersdikke sneeuw heen moet ploegen. Dat belooft niet veel goeds voor Vancouver 2010...



JEROEN'S GEVOELSTEMPERATUUR DAALT

Daar gaan we weer; de zoveelste Olympische Spelen game waarbij je als een imbeciel op knoppen moet hameren om snelheid te genereren. Gelukkig is het een winterspelen game en dus is het knoppenrammen niet zo uitgebreid als bij al die zomerse atletieknummers, maar dat je van schaatsen lamme vingers gaat krijgen (in plaats van blaren op je voeten) kan ik je nu al verzekeren.

VOORSPELBAAR

De gameplay is zo voorspelbaar dat ik op dit moment al een review zou kunnen schrijven over deze game ondanks dat het om een preview-code gaat. Sterker nog, ik zou nu al een review kunnen schrijven over de Olympische Winterspelen game die zich over vier jaar afspeelt in Sotsji. Want ook over vier jaar ga ik je vertellen dat het rodelen aardig werkt, maar de controle een beetje krakkemikkig is. Dat de slalom traag verloopt en dat het shorttracken niet helemaal lekker uit de verf komt. Probleem is dat dit soort spellen vastgeroest zitten, in hun manier van spelen en die stamt al uit de prehistorie. Met één verschil: die allereerste spellen over de Olympische Spelen waren destijds erg tof; tenminste wij vonden die simpele besturing en timing toen erg vermakelijk. Maar consoles worden geavanceerder en dus ook de spellen, want developers denken dat wij gamers dat willen. Maar ik zit helemaal niet te wachten op Olympische Spelen games met geavanceerde controles. Sterker nog, ik ben van mening dat we niets zouden missen als er helemaal geen Olympische Spelen games zouden verschijnen. Ik denk zelfs dat de wereld beter af zou zijn zonder Olympische Spelen games.

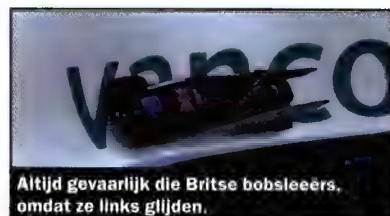
NIETSZEGGEND

In al die jaren dat er OS games verschijnen, is er aan het principe nooit iets veranderd en dat zal de komende jaren ook niet veranderen. Of het nu buttonbashen is of wapperen met je controller; de basis zal altijd hetzelfde blijven bij dit soort spellen.
Zo speel je altijd met nietszeggende personages, in plaats van echte atleten. Jammer, want het zou toch echt een stukje interessanter worden wanneer je als Shauni Davis kunt schaatsen of als Monique Sauerbrei kunt snowboarden.
En waarom kunnen er wel vette snowboardgames gemaakt worden, maar zijn de snowboard of skisecties in dit soort games altijd ontzettend slecht? Het kan dus wel, maar waarom kan een ontwikkelaar die Olympische Spelen games maakt dat dan weer niet? En dat is dus altijd zo!
Olympische Spelen games zijn als slechte tienkampers: ze doen aan alles mee, maar halen het niet bij de gespecialiseerde sporters, en Vancouver 2010 is daar helaas geen uitzondering op.

> "IN AL DIE JAREN IS ER AAN HET PRINCIPE NOOIT IETS VERANDERD."






Altijd gevaarlijk die Britse bobsleeërs, omdat ze links glijden.

GEEN SMEETS

Mocht de indruk zijn ontstaan dat ik geen liefhebber ben van de Olympische Spelen, dan vergis je je. De verrichtingen van Sven Kramer en z'n collega's zal ik straks absoluut op het puntje van de bank volgen. En over de echte Olympische Spelen gesproken: enige voordeel van Vancouver 2010 is dat je niet hoeft te luisteren naar het tergende commentaar van Mart Smeets. Mag ik dat zeggen? Ja, dat mag ik zeggen!



VERWACHTING

Buttonbashen als een malle en af en toe sturen: het is alleen leuk voor ADHD kinderen. Echte liefhebbers van de Olympische Spelen raad ik aan nog even geduld te hebben tot 12 februari, dan zie je op je TV'tje heel wat mooiere dingen.

- ⊕ Geen Mart Smeets.
- ⊖ Hetzelfde als vier jaar geleden
- ⊖ Buttonbashen.
- ⊖ Inwisselbare personages

JEROEN

VANCOUVER 2010 - THE OFFICIAL VIDEO GAME OF THE OLYMPIC WINTER GAMES
EUROCOM / SEGA
PS3 / XBOX 360 / PC
OUT NOU

NAPOLEON: TOTAL WAR

Napoleon: Total War wordt de eerste RTS met een boss battle, tenminste als je niet met Napoleon maar tégen hem speelt. Desondanks koos Jan er tijdens zijn previewsessie toch voor om in de huid te kruipen van de beroemde Generaal.

Voor Creative Assembly was 2009 een bewogen jaar. Empire: Total War was zeer succesvol maar tegelijkertijd ging hun console RTS, StormRise, keihard onderuit. Persoonlijk vind ik StormRise inventief en potentievol maar het merendeel van de critici maakte gehakt van de game. Napoleon: Total War zal vermoedelijk positiever beoordeeld gaan worden, al was het alleen maar omdat de game voortbouwt op het bewezen succes van de TW-serie op PC en de aangepaste E: TW engine nog meer toeters en bellen herbergt.
Leuk, maar het draait natuurlijk om de gameplay en die is deze keer toch wel een tikkie anders.

LANGZAMER

Om te beginnen kent de game een meer verhalend karakter waarbij je de verschillende campagnes van Napoleon volgt. De wereldkaart is bij aanvang stukken kleiner dan gebruikelijk, wat aansluit bij het verloop van de campagnes. Normaliter duurt een beurt in TW een half jaar, nu twee weken. Dat geeft de gameplay toch een heel andere dynamiek. Zo gaat het neerzetten van gebouwen, het doen van research en het trainen van manschappen allemaal een stuk langzamer dan je gewend bent.
Voorts dien je goed op de seizoenen te letten. Een oorlogsmachinerie opzetten, doe je niet meer lukraak want als je in de zomer begint, kun je pas in de winter klaar zijn, en in de winter verlies je meer manschappen dan bij mooi weer. Helemaal als je de Alpen over moet om Oostenrijk een lesje te leren.

KORTE OF LANGE TERMIJN

Napoleon was in zijn tijd een man van de snelle blitzkrieg aanvallen. Hij hield minder rekening met aanvoerlijnen waardoor zijn manschappen in sommige gevallen volledig uitgeput en ondervoed raakten. Met N: TW kun je de geschiedenis herschrijven en wèl op tijd voorraadschuren bouwen in de gebieden die onder jouw vlag wapperen. Ook kun je ervoor kiezen veroverde steden te plunderen voor een cash boost of je stelt je wat vredelievender op, iets waar je op lange termijn meer aan hebt.
Ook moet je goed bedenken wanneer je wat aanvalt en ontwikkelt, om je op de meest slimme wijze educatief, industrieel en militair te versterken.



WITTE ROOK?

Gebleven zijn de epische battles met vele duizenden manschappen, uiteraard nagenoeg volledig historisch correct waarbij onderzoek wapens geavanceerder en soldaten dodelijker maakt. Zo zijn kanonnen nu zeer accuraat te richten over lange afstanden, hebben schutters hun bajonetten al standaard op hun geweren en is cavalerie hulpeloos tegenover een vierkantsformatie. De rookwolken die opstijgen van de veldslagen zijn nog dikker, hetgeen voor de nodige sfeer zorgt maar ook slecht zicht kan betekenen.
Het is goed om te zien dat Napoleon ook zelf mee kan rijden in de voorste linies (hetgeen hij bij zijn eerste veldslagen ook daadwerkelijk deed) om zo je manschappen van een extra moraalboost te voorzien.
Die boost heb ik niet meer nodig; ik kan niet wachten tot Napoleon: Total War op mijn eigen PC thuis bromt...

KIJK UIT VOOR DIE GASTEN DAAR, HET SCHIJNEN KANNIBALEN TE ZIJN, EN ZE VINDEN VLEES VAN MOSLIMS HET LEKKERST
WAT! KANNIBALEN? EN ZE ETEN HET LIEFST ISLAMEAT?
69... 70... 71... VERREK DAT WAS NIET DE AFSPRAAK! IK ZIE MAAR 71 MAAGDEN IN PLAATS VAN 72!
EN DIE ENE BLONDE IS HELEMAAL GEEN MAAGD, DIE KEN IK!

JAN IS DE KLEINE GENERAAL



"NAPOLEON KOMT, ZIET EN OVERWINT. DAAR BEN IK VAN OVERTUIGD."

DROP IN BATTLES

Een van de tofste features van N: TW worden de 'drop in battles'. Dit betekent dat wanneer jij de singleplayer campagne speelt via Steam, andere spelers de rol van computertegenstander kunnen overnemen. Tijdens het spel krijg je dan een uitnodiging of je hiermee akkoord gaat. Je kunt dus de hele campagne in je eentje spelen tegen de A.I., maar alle gevechten in multiplayer tegen spelers van vlees en bloed.



Eigenlijk hadden ze deze game beter Bayonetta kunnen noemen...





VERWACHTING

JAN

NAPOLEON: TOTAL WAR
PC
SEGA
FEBRUARI 2010

CALLING

Op de Wii vind je een interessante mix aan activiteiten: mensen staan te boksen, fitnessen, skiën, golfen en zelfs te opereren voor de TV. Binnenkort kun je dankzij Calling ook bellen met de Wiimote aan je oor, en Steven pleegde vast een eerste telefoontje.

Griezelen op de Wii blijft een heikel onderwerp. Survival Horror games (of elke andere willekeurige titel die het van spanning moet hebben), hebben nu eenmaal het eerst te lijden onder de magere technische prestaties van de Wii. Toch ben ik al lang blij dat er een nieuwe game komt voor de Wii, en nog een originele ook!

"HET IS IN IEDER GEVAL WEER EENS WAT ANDERS."

WEIRDE INTRO

Calling zal vanwege de overduidelijke Japanse invloeden vermoedelijk niet iedereen aanspreken. Het gegeven zal een ieder die bekend is met Japanse horror films dan ook niet vreemd zijn: er is een website waarvan de bezoekers op mysterieuze wijze overlijden en uiteraard raakt onze held daar verzeild... Het hele intro is sowieso al bizar aangezien alles met teksten gebeurt. Ik kreeg bijna het idee terug te zijn in de jaren tachtig en achter een text adventure te zitten. Ook de manier waarop het idee wordt gewekt dat je onderdeel uitmaakt van een spannende online community is apart uitgewerkt. Als je aan een chat op de bewuste website deelneemt, zijn alle teksten perfect geschreven, maar worden geopend of afgesloten met 'LOL'.

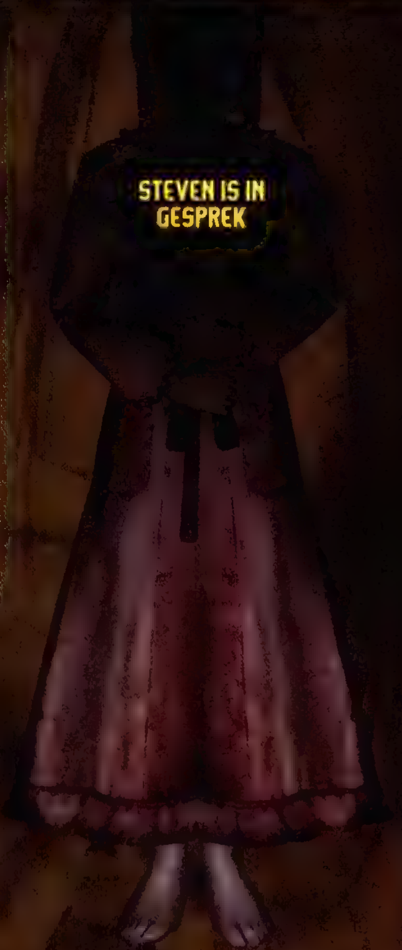
ENG, ZO'N TELEFOON

In een land waar elektronica zo'n prominente rol inneemt als in Japan, is het ook logisch dat deze elektronica een rol speelt in hun horror verhalen.
In Ring gingen mensen dood na het zien van een videoband, maar het land van de rijzende zon heeft veel soortgelijke films voortgebracht die bij ons nooit zijn uitgekomen. En ja, zelfs films waarin je enge spoken aan de telefoon krijgt, net zoals in Calling.
Het zal je dan ook niet verbazen dat er een duister klein figuurtje in de game aanwezig is, in de stijl van Ring en Ju-on.

Heel cyber hoor, jongens. Eenmaal door de intro heen, begint een traditionele adventure game, waarin je met behulp van de Wiimote vanuit een first-person view de omgevingen verkent, en objecten onderzoekt of gebruikt.

CONTROLLER AAN JE OOR

Het tempo ligt laag en gaf mij dat echte oude 'point and click' adventure gevoel, maar dan met de zojuist beschreven bewegingsvrijheid. Wel is het altijd weer even wennen als je met de Wiimote moet richten, en ik schoot dan ook vaak langs mijn doel met de cursor als ik een object wilde oppakken of een deur wilde openen.
Maar de Wiimote wordt niet alleen gebruikt om mee te navigeren, hij doet eveneens dienst als mobieltje. Soms gaat jouw controller 'over' en moet je 'm aan je oor houden. Inderdaad, dat voelt een beetje suf. Je hoort dan vanuit de Wiimote stemmen, en je kunt ook zelf nummers intoetsen of foto's maken. Nou ja, het is in ieder geval weer eens wat anders.




Iemand die heel veel belt, noemen wij ook wel een Belg.


Het lijkt wel een Kerstpakket van Al-Qaida, vol met bombons.


Aanwijzing: De ingang tot een loser... Deurkruk!

VERWACHTING

Calling zal geen sleeper hit worden, daar is de game te vreemd voor in Westerse ogen. Technisch hoeven we ook geen hoogstandje te verwachten, maar evengoed wist de preview versie mij dankzij de originele opzet toch enigszins te intrigeren.

+ Weer eens wat anders dan Wii Sports.
+ Weirde Japanse sfeer.
+ Geinige manier om de Wiimote te gebruiken.
- Beetje onwennige besturing.
- Tja, hoe eng zijn wazige graphics?


STEVEN

CALLING
Wii
HUDSON ENTERTAINMENT
Q1 2010

LOST HORIZON

JAN GAAT OP AVONTUUR

Het adventure genre is al meerdere malen dood verklaard maar steeds schitteren er toch weer nieuwe titels aan de -vergeef ons de slechte woordgrap- horizon. Jan beet zich vast in de nieuwste telg uit het genre: Lost Horizon.

Lost Horizon is een game waarbij je je als liefhebber van het (point and click) adventure vanaf het eerste moment als een vis in het water voelt. De grafische stijl doet denken aan die van Runaway, al heeft ontwikkelaar Animation Arts iets meer oog voor detail en een 'Indiana Jones' palet aan kleuren.

Het is niet alleen de goudbruine sfeer die aan de beroemde archeoloog doet denken, ook het verhaal flirt met het Indy erfgoed: het is het jaar 1936, jij speelt Fenton Paddock, een voormalig Britse soldaat en parttime smokkelaar. Bij toeval raak je verzeild in een groot avontuur waarbij de Nazi's op zoek zijn naar de verborgen stad Shambhala (Uncharted 2, anyone?). Ze hopen een mysterieus artefact te vinden dat hen helpt bij de verwezenlijking van het Derde Rijk. Als Paddock (held tegen wil en dank) mag jij daar een stokje voor steken.

"BLIJ DAT ZE ÜBERHAUPT NOG GEMAAKT WORDEN."

2D & 3D

Lost Horizon ademt een en al avontuur uit met exotische locaties als Tibet, Marakech, Hong Kong en Berlijn. De achtergronden zijn, netjes in lijn met de titels van de laatste jaren, 2D 'handgetekend' terwijl de personages in 3D tot leven komen. Dit levert sfeervolle beelden op waarbij je simpelweg met de muis je personage(s) bestuurt, voorwerpen verzamelt en combineert, dialogen doorloopt en af en toe wat spaarzame actieonderdelen voltooit. Bij dat laatste moet je denken aan een achtervolging terwijl je, achter op een truck, belagers van je af moet schudden. Dit doe je samen met Kim, een tweede personage. Het spel kent namelijk af en toe onderdelen waarbij je moet samenwerken om bepaalde situaties tot een goed einde te brengen. Een aardige aanvulling op voor de rest bekend terrein.



Je zou denken dat die auto een veel te smal achterruitje heeft, maar voor een Chinees met spleetogen maakt dat niet uit natuurlijk.

WIST JE DAT BIJ DE WET VAN NEWTON, BINOMENAALCOËFFICIËENTEN EN DE EIGENSCHAPPEN DAARVAN EEN CRUCIALE ROL SPELEN?

KAN IEMAND DIE GAST WEGKLIKKEN?

EXIT BACKTRACKING

In de meeste adventures zul je verschillende locaties meerdere keren bezoeken omdat je voorwerpen dient te combineren of opdrachten moet doen voor uiteenlopende personages. Dat leverde in het verleden nogal eens eindeloos backtracken op, maar Lost Horizon ondervangt dit door een handige kaart waarbij je simpelweg tussen locaties wisselt. Onderin beeld vind je sowieso je lopende opdrachten (questen) en als je vast komt te zitten, kun je subtiel naar hints klikken. Iets dat ik als rechtgeaarde fan natuurlijk nooit doe… nou ja, bijna nooit.

Met de humor, het verhaal en de balans tussen makkelijke en belachelijk moeilijke puzzels lijkt het vooralsnog ook allemaal wel snor te zitten. Laat dus maar komen, dit Lost Horizon.



And has he told us in the meantime what his unit was doing here?

POINT AND CLICK OPLEVING?

Het lijkt erop dat het point and click adventure aan een kleine opleving bezig is. Het probleem blijft echter dat nieuwe titels in het genre nog steeds door relatief kleine of in de Benelux onbekende uitgevers naar de winkels worden gebracht.
Iedereen die liefhebber is van het genre en **Tales of Monkey Island** nog niet heeft gespeeld (in episoden uitgebracht in de tweede helft van 2009), mag zich gaan schamen en dient als de wiedeweerga naar www.telltalegames.com/monkeyisland te surfen.
Binnenkort kunnen we ons ook opmaken voor het derde deel in de **Runaway** serie, ge(sub)titeld **A Twist Of Fate** www.runaway-the-game.com.
Wie al een paar decennia games speelt, herinnert zich vast de Gabriel Knight reeks van Sierra nog wel. Grote vrouw achter die serie was Jane Jensen die zich de laatste jaren meer op het schrijven van fictie heeft gestort. Dit jaar komt haar nieuwe adventure, **Gray Matter**, dan eindelijk uit www.graymatter-game.com.
Tot slot: een Duits pareltje in de dop: **The Whispered World** (zie screen) gaat over een depressieve nar en ziet er veelbelovend uit. Checken op www.the-whispered-world.com.
Interessant tot slot is dat de meeste van deze titels naast PC ook voor Wii en DS verschijnen, vroeg of laat.



VERWACHTING

Indiana Jones meets Uncharted 2 samengeperst in een 'old skool' point and click adventure, daar lijkt Lost Horizon op af te stevenen. Verwacht geen wereldschokkende vernieuwingen maar wel een degelijk puzzelavontuur waarvan je als liefhebber blij mag zijn dat ze überhaupt nog gemaakt worden…

- + Fraaie locaties.
- + Overtuigende, vermakelijke personages.
- − Puzzelen met een vleugje actie.
- − Een hoog 'bekend terrein' gehalte.


JAN

LOST HORIZON
PC
ANIMATION ARTS DEEP SILVER / KOCH MEDIA
Q1/Q2 2010

GRAN TURISMO 5

Na 642 jaar werken komt Gran Turismo 5 in maart 2010 eindelijk uit. JJ kan niet wachten tot hij er mee aan de slag kan, maar hij heeft zo zijn bedenkingen...

De Gran Turismo-reeks was ooit de absolute standaard in het racegenre maar inmiddels is de game door Forza en GRID links en rechts ingehaald. En dat hebben ze aan zichzelf te danken.
Ten eerste duurt het wachten op een nieuw deel telkens te lang en ten tweede loopt men qua vernieuwing inmiddels mijlenver achter (waar ze ooit vooraan stonden).
Zo krijgt GT5 pas nu!!! een online functionaliteit plus schademodel. Met het argument dat het dit keer pas iets toevoegt aan het racen. Dit vind ik een brevet van onvermogen. Heeft GRID al niet ruim anderhalf jaar geleden aangetoond dat een schademodel iets doet met de gameplay? En Forza en Project Gotham Racing 4 zijn toch al jarenlang online sterk?

IRRITATIE

Maar Yamauchi trekt zich nergens wat van aan en doet eigenzinnig zijn ding. En dit gedrag irriteert mij. Ik weet dat de man in staat is de beste racesim aller tijden te maken, maar dan heb ik het wel over een sim met een perfect schademodel, superieure A.I., een pakkend gevoel van snelheid, een prikkelende opbouw van de carrièremode en een goede online functie. De vraag is nu of ik al tekenen heb opgevangen dat die ultieme sim er aankomt. Het antwoord is helaas niet honderd procent bevestigend.



Uit alle testen blijkt dat Japanse auto's het minst met panne aan de kant staan. Het is dus eerder Nee panne dan Ja panne.

"OVER HET RACEN ZELF BESTAAT NOG (TE) VEEL ONDUIDELIJKHEID."

Op de GamesCom in Keulen kon ik een rondje maken over een track in een vrij snelle wagen, en meteen werd mij duidelijk dat GT grafisch over Forza heen gaat. GT5 is zelfs dermate extreme auto-porno dat er mogelijk een 18+ sticker op de doos moet komen.
Daarnaast leek de A.I. beter dan voorheen. Oké, één rondje is natuurlijk veel te weinig om dat definitief vast te kunnen stellen, maar hoopgevend was het wel.





Het gevoel van snelheid was voor GT-begrippen hoog, maar het tipte niet aan de manie van GRID en Shift.
Tenslotte ramde ik op het eind een paar keer tegen de railing om het schademodel te testen, maar die is meer van Forza-niveau (krassen of een spatbord eraf) dan van GRID waar de wagens compleet vervormden.
Kortom, het was erg eeeh... GT, waarbij vooral de graphics in m'n hoofd zijn blijven hangen...

NOG VEEL VRAGEN

Kijkend naar de aangekondigde vernieuwingen (zie kader) vind ik het allemaal nog weinig spectaculair. Schademodel en online functionaliteit zijn weliswaar nieuw voor GT, maar niet voor het racegenre en de track-editor is leuk, maar daar koop je geen racegame voor.
Dat GT5 grafisch helemaal goed zit en qua wagens bizar veel keuzes bevat, dat had ik je van te voren kunnen vertellen. Maar over het racen zelf bestaat nog (te) veel onduidelijkheid.
Komt er een nieuwe indeling van de Career mode? Is de A.I. aangepakt? Ligt de snelheid nu wat hoger? Is er wat meer spektakel aan de raceactie toegevoegd of blijft het klinisch rondjes rijden?
Ik moet je zeggen: al die onbeantwoorde vragen, verontrusten me een beetje...

NIEUW, NIEUW, NIEUW...

- GT5 zal 950!!! wagens bevatten
- GT5 bevat 70 tracks (merendeel dezelfde track, maar dan gemodificeerd)
- GT5 schijnt op drie Blu-ray discs uit te komen.
- De WRC- en NASCAR licentie wordt in de game verwerkt.
- Schademodel is aanwezig, in rally heftiger dan bij de gewone wagens.
- Het schademodel bevat geen sprites die de verschillende stadia van de schade weergeven, maar wordt echt in het physicsmodel verwerkt.
- Geen dynamisch weer ("voegt nog niks toe, dus doen we niet").
- Track-editor waarmee je nieuwe tracks kunt bouwen.
- Online mode EINDELIJK aanwezig.



VERWACHTING

Yamauchi houdt als vanouds de spanning erin. Maar ik vertel je nu al: van mij krijgt ie nog maar één kans. En als hij die niet pakt, mag iemand anders GT6 gaan doen...

- \+ Nog mooier.
- \+ Nog meer wagens.
- \+ Online en schademodel.
- − Nog veel twijfel over A.I., Career mode, spektakel enz. enz.



JJ

GOLDEN SUN 3

JURJEN VINDT HET MOOI ZO

Met games als Chrono Trigger, Kingdom Hearts 358/2 en Mario & Luigi 3 zaten DS-bezitters met een zwak voor Japanse RPG's er in 2009 warmpjes bij. Maar in 2010 zal de zon voor hen pas echt gaan schijnen, voorspelt Jurjen. En dat geldt dan vooral voor de DS-RPG'ers die van schitterende graphics houden.

Naast grote namen als Final Fantasy en Dragon Quest voelt Golden Sun nog steeds een beetje als een nieuwkomertje, terwijl het toch alweer zeven jaar is geleden sinds het tweede en - zoals toen werd gezegd - laatste deel in de serie verscheen.
Beide deeltjes deden kwalitatief niet onder voor de grote namen hierboven, en wisten qua graphics zelfs elke andere RPG op de GBA te overtreffen. Daarom is het hartverwarmend nieuws dat er tóch nog een derde deel zal verschijnen, waarschijnlijk ergens halverwege 2010.
Ik speelde een demootje van Golden Sun 3, en was vooral onder de indruk van de graphics. Terwijl de besturing natuurlijk veel belangrijker is.



DIEPE WARME KLEUREN

Zoals je misschien wel had geraden, kan de game nu niet alleen met de richtingsknop maar ook in z'n geheel via het touchscreen bestuurd worden.
Iets wat je misschien nog niet had geraden is dat de game nu grotendeels in 3D is vormgegeven. Dit maakt stijlvolle camerabewegingen mogelijk, waarbij het spel naar hartenlust wisselt tussen zijaanzicht en vogelperspectief om de omgevingen steeds zo fraai mogelijk in beeld te brengen.





Aanvankelijk was ik wel even bang dat de switch naar 3D zou leiden tot het verlies van ronde vormen en die diepe, warme kleuren die de voorgangers zo'n magisch sfeertje gaven, maar gelukkig bewijst de demo dat die vrees ongegrond is; op één of andere manier blijft dit in 3D allemaal behouden. Sterker nog, het betoverende effect is in 3D zelfs nog groter!


Uitzicht op de beloofde gouden bergen met daarachter de goudkust.

"ALLES IN DIT SPEL OOGT FRAAIER DAN IN DE VOORGANGERS."

DJINN VERZAMELEN

Maar goed, dat zijn de graphics. Normaal ben ik niet zo'n graphics-lover hoor, maar bij Golden Sun, tja. Het is dan ook wel een bijzonder gevoel, om zo'n fraai belichte paarsrode grot binnen te wandelen, waar glimmend vocht van de muren drupt en nevelen over de vloer glijden.
Maar goed, laten we het eens over de gameplay hebben.
Net als in de voorganger kun je in de loop van het spel steeds meer Djinn verzamelen, en je helden door deze Pokémon-achtige wezentjes laten versterken. Je kunt zo'n Djinn ook gebruiken om elementaire wezens op te roepen die je vijanden op overweldigende aanvallen trakteren. De aanvallen van die goddelijk ogende figuren worden zo wonderschoon over de twee schermen van je systeem uitgesmeerd, dat je mond er vanzelf van openvalt.

KINDEREN

Shit, nou had ik het alweer over de graphics. Terwijl ik het beter over het verhaal kan hebben, want daarvoor speel je zo'n RPG toch eigenlijk hè, voor het verhaal.
Nou ben ik zelf eigenlijk niet zo geïnteresseerd in het verhaal van Golden Sun 3, omdat het natuurlijk weer precies hetzelfde is als in elke andere traditionele RPG. Namelijk: de wereld dreigt door chaos verscheurd te worden, en jij bestuurt de helden die naar elke uithoek van de wereld moeten reizen om dingen te verzamelen die het evenwicht in het universum kunnen herstellen. Wel nieuw is het feit dat je niet met bekende helden Isaac, Garet en Mia maar met hun kinderen speelt. En die kinderen zien er beter uit dan hun ouders. Zoals alles in dit spel eigenlijk fraaier oogt dan in de voorgangers. En dat is mooi, toch?

MEER RPG-PRACHT ONDERWEG NAAR DE DS

- **LUFIA DS**
Ook het klassieke Lufia waagt de sprong naar 3D, en ook al blijft de game een RPG, hij is veel actievoller dan de voorgangers (zie screen).
- **DRAGON QUEST IX**
Het eerste hoofddeel in de serie dat speciaal voor een handheld is gemaakt, exclusief random encounters en inclusief hemelse beelden en multiplayer-ondersteuning.
- **BLUE DRAGON: AWAKENED SHADOW**
Dit keer is het veranderlijke Blue Dragon een actie-RPG in de stijl van Diablo, met coöperatieve gameplay voor maximaal vier spelers.



VERWACHTING

Geloof het of niet, maar Golden Sun ziet er in drie dimensies nog mooier uit dan die toch al bijzonder fraaie 2D-voorgangers. Behalve de verbluffende omgeving heb ik eigenlijk nog niet zoveel nieuws kunnen ontdekken, maar wat maakt dat uit als de graphics zo fraai zijn?

+ Het ziet allemaal goed uit hoor.
+ Schitterend gewoon.
+ Mooi echt.
− Random encounters met onzichtbare vijanden. Het zal eens niet waar zijn.

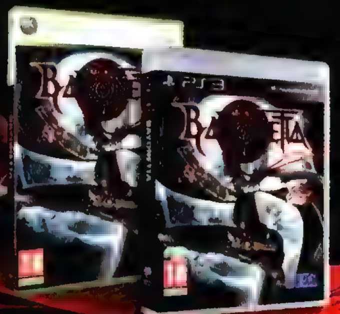

JURJEN

GOLDEN SUN 3
(VOORLOPIGE TITEL)
DS
CAMELOT / NINTENDO
Q3 2010

BAYONETTA

BEING BAD NEVER
FELT SO GOOD





WWW.BAYONETTA.COM

18
www.pegi.info


PS3


PlayStation Network


XBOX 360

XBOX LIVE



SEGA®
www.sega.co.uk

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

JJ IS BANG

DICE meldde op de GamesCom in Keulen dat de multiplayer van Battlefield Bad Company 2 een aanval ging doen op de troon van Infinity Ward. En dan heb je JJ's aandacht te pakken...

De vergelijking maken tussen Battlefield Bad Company 2 (BBC2) en Modern Warfare 2 slaat eigenlijk nergens op. En dat is niet alleen omdat de multiplayer op dit moment nog niet de kwaliteit van MW2 kan bieden (daarover later meer), de vergelijking gaat vooral mank omdat BBC2 totaal andere gameplay kent dan MW2. Dus waarom DICE er ooit over begonnen is... dat kan alleen maar een potje aandacht trekken zijn geweest.



LASTIGER

Allereerst zijn de maps in BBC 2 vele malen groter. In de map die wij speelden, Africa Harbour, passen bijvoorbeeld zo twee maps van MW2, als het er niet drie zijn. Deze omvang zorgt er voor dat de actie veel rustiger en weloverwogen opgezet moet worden. En dat hadden we gezien de BF-geschiedenis ook kunnen verwachten. Daarnaast pakt BBC2 realistischer uit dan MW2. Het mikken is lastiger met mad terugslag en ook het schieten uit de heup vraagt heel wat skills. Het lopen en strafen verloopt eveneens langzamer dan in MW2. Je kunt daarom het beste stellen dat BBC2 tussen MW2 en Operation Flashpoint Dragon Rising in zit.

KALKBROKKEN

De open bèta schonk ons één mode, genaamd Rush. De aanvaller moet hier een aantal stations opblazen en de verdediger moet dat voorkomen. Verlies je een station, dan trek je jezelf een stuk terug op de map en neem je nieuwe verdedigende posities in.
Duidelijk werd meteen dat het gebruik van voertuigen wederom broodnodig is voor een succesvolle aanval in BBC2. Helemaal omdat je met de tank complete gebouwen naar beneden kunt halen. Een fenomenaal gezicht en gezegend met een sound die elke oorlogsveteraan waarschijnlijk rechtop in bed zal zetten.
BBC2 laat oorlog sowieso stukken beter voelen dan MW2. Als je in een gebouw zit als Recon (sniper) of Assault (Medic en Engineer zijn de andere twee klassen) en de tegenstander sproeit daar een flink kaliber kanon op leeg, dan spatten de kalkbrokken ook echt om je oren. Ook is een voltreffer veel pijnlijker. Je zicht blurt vreselijk en blijft dat een dikke tien seconden, wat de opponent de kans geeft je af te maken. Totale paniek gegarandeerd. En is oorlog niet vooral angst?

BÈTA BUGS

Die angst zul je voelen in BBC2. DICE heeft het tempo (mede onder druk van MW2?) namelijk een stuk hoger gelegd dan in deel 1. En dat werkt deels. Zo is lang stilzitten echt dodelijk en móet je dus wel het gevecht aangaan. Ook kun je ditmaal direct bij een teamgenoot respawnen, wat je snel in het gevecht plaatst. Leuk, behalve als je de helft van de tijd min of meer recht voor de loop van een vijand respawnt. Daar moet dus getweaked worden.
Ook kon ik me nog niet goed genoeg verdedigen. Met name het lopen, het strafen en het mikken verliep in veel gevallen dermate stroef, dat ik een sitting duck was, vooral voor de snipers. En waarom kan je (weer) niet plat op de grond? Dat is de enige manier om een flink bombardement op jouw schuilplaats te overleven. Ook zat de bèta nog vol bugs, maar hé, daar is het een bèta voor.


(door: Skip TheDutch)
Wie heeft er een tank bij de kerstbomen gegoold?


(door: RvG NL)
NS introduceert nieuwe manier om bevroren wissels tegen te gaan.

PERKS IN BAD COMPANY 2?

In het begin van de multiplayer van BBC2 kies je uit een van de vier klassen en ga je vervolgens het gevecht aan. Door te killen, tanks te mollen, teamgenoten te healen etc, kun je punten halen. Punten die er voor zorgen dat je opklimt qua rank en nieuwe wapens, upgrades en 'perks' vrijspeelt.
Dat systeem lijkt inderdaad erg op MW2, het werkte echter nog niet optimaal. Waar je in MW2 vrij snel opklom en dus rap goede wapens, upgrades en perks vrijspeelde, gaat het hier lastiger. En omdat de maps groter en lastiger zijn, zullen de pro's snel in het voordeel komen. De balans is in mijn opinie nog een beetje zoek. Of wil DICE BBC2 gewoon een stuk lastiger maken?

"TOTALE PANIEK GEGARANDEERD. EN IS OORLOG NIET VOORAL ANGST?"


(door: **Fakee**)
Misschien was die Prestige Edition van Modern Warfare 2 nu wel handig geweest.

VERWACHTING

DICE is er nog niet. BBC2 biedt genoeg om me nu al op te verheugen en het kapot gaan van de omgeving is extreem bruut, maar de gepolijste kwaliteit van MW2 biedt het spel nog niet.

+ Realistisch.
+ Oorlog = angst.
+ Lekker tempo.
- Nog veel bugs.


JJ

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
XBOX 360 / PS3 / PC
DICE / EA
2 MAART 2010

R.U.S.E.

JAN FOPT IEDEREEN

Afgezien van de onzinnige puntjes tussen de vier hoofdletters, wil Jan graag een lans breken voor R.U.S.E.; misschien wel de origineelste strategische game die 2010 ons gaat bieden.

'Truth is The first casualty of war', zo luidt de 'tagline' van R.U.S.E. Het zou een Amerikaanse voice-over bij een pompeuze actiefilm kunnen zijn. Toch schuilt er een kern van… eeh… waarheid in deze goed bedachte oneliner. Het begrip 'waarheid' wordt in oorlogstijd nog relatiever dan het normaliter al is en als je de waarheid in je voordeel kunt ombuigen, zal geen bevelhebber dat laten.
In R.U.S.E. krijgt het manipuleren van de waarheid een heel praktische inslag waarbij het om de tuin leiden van de vijand een van de peilers van deze nieuwe RTS is.
Verder is ook de besturing van deze game anders dan bij vele genrebroeders en huisvest de titel indrukwekkende techniek. In vele opzichten dus een interessante game die voor de verandering weer eens de 'good old' Tweede Wereldoorlog als setting hanteert.



R.U.S.E. NAAR MICROSOFT SURFACE

Voor diegene die het nieuws gemist hebben, er komt ook een R.U.S.E. versie voor de Microsoft Surface tafel; je weet wel, die fraaie touchtafels die in sommige hotels de lobby verfraaien. Helaas kosten die dingen een dikke 10.000 euro dus ik schat de kans klein dat Ubisoft ons bij de review versie zo'n kekke tafel cadeau doet. Wil je R.U.S.E. in actie zien op Surface, check: www.youtube.com/watch?v=2-oArux66gA



De Nigeriaanse terroristen hadden allemaal verschillende vluchten genomen.



Zo had ik m'n verzameling porno dvd's ook in camouflagekleuren geschilderd, maar m'n vrouw kwam er toch achter, hoor.



ZOOM IN, ZOOM OUT

Het hanteren van valstrikken vormt zogezegd het sleutelelement van R.U.S.E. dat zich enerzijds laat spelen als een driedimensionale variant van RISK en anderzijds ook meer realtime zoals Company of Heroes. In- en uitzoomen gaat bijkans nog sneller dan bij Supreme Commander waarbij je bij het meest uitgezoomde niveau letterlijk een spelbord in beeld ziet en de belangrijke gebouwen en eenheden als vergrote iconen in beeld komen. Je behoudt dus altijd het overzicht.
Wil je meer op microniveau je troepen aansturen dan kun je op verschillende laagjes inzoomen totdat je de rupsbanden van de tankjes ziet ratelen.
Je speelt in verschillende maps die weer bestaan uit verschillende provincies en per provincie kun je een list toepassen. Het misleiden van je vijand kan het verschil tussen winst en verlies betekenen, dus je dient deze plannetjes met zorg uit te werken.

> "HET MISLEIDEN VAN JE VIJAND KAN HET VERSCHIL TUSSEN WINST EN VERLIES BETEKENEN."

NEP IS COOL

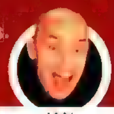
Wat zijn die R.U.S.E. tactieken dan precies? In totaal zullen er zo'n stuk of tien te verdienen zijn die je op gezette tijden kunt gebruiken. De meest voor de hand liggende listen komen in de vorm van het camoufleren van je troepen zodat de vijand denkt dat een weg vrij is, maar ook het zenden van nep troepen of het plaatsen van nep basissen van hout en karton (dit soort zaken gebeurde daadwerkelijk tijdens WO II) zetten de tegenpartij op het verkeerde been. Natuurlijk zal de tegenpartij vergelijkbare tactieken toepassen, hetgeen er voor zorgt dat je voortdurend op je hoede moet zijn. Niets is wat het lijkt.
Voorts kun je bepaalde R.U.S.E.'s instellen die op een gehele provincie van toepassing zijn, zoals bijvoorbeeld radiostilte. Wanneer de vijand zich in dat gebied bevindt, zal deze jouw troepen tijdelijk niet opmerken en ben je min of meer even onzichtbaar. Andere zaken zijn het inzetten van spionagevliegtuigen, het sneaky droppen van parachutisten achter de vijandelijke linies of de vijand afluisteren en diens commando's onderscheppen. Bluffen behoort ook tot de mogelijkheden waarbij je eenheden tijdelijk sneller of fanatieker worden, waardoor men zou kunnen denken tegen een oppermachtig leger te knokken.
Het tactische steekspel dat volgt is zeer genietbaar waarbij jij en de tegenpartij elkaar voortdurend dwarszitten en de balans op en neer gaat.



VERWACHTING

Bij R.U.S.E. kun je nooit op je lauweren rusten en zijn de strategische gevechten voortdurend spannend en verrassend. Alleen al daarom is dit een titel om in de gaten te houden.

- ⊕ Spelen op verschillende niveaus, letterlijk.
- ⊕ List & bedrog.
- ⊕ Vernieuwende insteek.
- ⊕ Multiplayer 1-8 spelers.
- ⊖ Snelle besturing is stukken lastiger op console versies.



JAN

R.U.S.E.
PC / PS3 / XBOX 360
EUGEN SYSTEMS / UBISOFT
2010

ALIENS VS PREDATOR

WOUTER HOUDT VERTROUWEN

Na het belachelijk slechte Rogue Warrior is ontwikkelaar Rebellion het lulletje rozenwater van de game-industrie geworden. Volgens Wouter is dat geen wonder, want als je zo'n afgrijselijke game in de winkels durft te smijten, wat moeten we dan nog verwachten van hun toekomstige producten... zoals Aliens vs. Predator bijvoorbeeld?



Rebellion is een beetje zoals ik zelf was tijdens mijn schooltijd een underachiever tot op het bot. Elk tentamen, elke opdracht maakte ik met de inspirerende gedachte in mijn achterhoofd dat 'een 5,5 een voldoende is en elk punt dat ik daarboven haal het resultaat is van verspilde moeite'. Woorden waar Rebellion ook bij lijkt te leven aan hun CV te zien, want bijna al hun games zijn middelmatig (Sniper Elite) of zelfs minder dan dat (Shell-Shock 2: Blood Trails, Judge Dread: Dredd vs. Death, Rogue Trooper). Echter, zelfs bij de grootste underachiever lukt wel eens iets (Wouter heeft ook wel eens een aardig stukje geschreven – Ed) en zo heeft Rebellion toch al een zeer solide Aliens vs Predator game op hun naam staan.
Hoewel we aan de ene kant dus moeten hopen dat wanprestaties uit het verleden geen garantie bieden voor de toekomst, zou het aan de andere kant toch mooi zijn als Rebellion dankzij genoemde geslaagde ervaring precies weet hoe de kaken van een Predator klappen en het exoskelet van een Xenomorph ratelt.



"WANPRESTATIES UIT HET VERLEDEN BIEDEN HOPELIJK GEEN GARANTIE VOOR DE TOEKOMST."

SCHEISSE ÜBERALL

De ruige stem van Lance Henriksen dient als voice-over in de story mode van AvP en dat is een goed begin, want het zorgt voor herkenbaarheid. De acteur speelde per slot van rekening Bishop in Aliens en nu neemt hij weer de rol aan van de man die deze cyborg ontworpen heeft: Karl Bishop Weyland, net zoals hij dat kortstondig in Alien 3 heeft gedaan.
Ik neem voor het gemak even aan dat de game zich dus ongeveer ten tijde van deze film afspeelt, mochten de canon/tijdslijns/lore-freaks het zich afvragen.
De setting van de game is een lekker groen planeetje waar het bedrijf dat de arme Ellen Ripley zoveel ellende heeft toegebracht, Weyland-Yutani, de scepter zwaait. Tja, en dan weet je dat de shit hard tegen de ventilator gaat slaan en niemand aan de schijtspetters zal ontsnappen. Als blijkt dat er op 'Weyland-Yutani's garden' onderzoek naar Xenomorphs is gedaan en er ook nog een eeuwenoude tempel te vinden is die de ideale plek lijkt om Predatorventjes tot Predatormannen te maken, is dan ook het enige wat je denkt: "No shit, Sherlock!"

FEEBLE FOOLS, WAHAHA!

Van het verhaal verwacht ik dus weinig originaliteit, maar er blijkt wel uit dat er zeer trouw met het bronmateriaal om wordt gegaan, iets dat een fanboy als ik in ieder geval lichtelijk tevreden stemt.
Ook het gedrag van de drie verschillende rassen zijn zoals je het je kan herinneren uit de films: de Marines zijn log, langzaam en het best in op afstand knallen, de Xenomorphs zijn stealthy melee sneakers zonder ranged aanvallen en de Predator? Tja, die kan eigenlijk alles. Oké, die gun op z'n schouder heeft na elk schot misschien effe nodig om op te laden, maar omdat het gemaskerde ruimtewezen alle voordelen van z'n vijanden heeft en weinig van diens nadelen, vrees ik voor de balans van vooral de multiplayer.
Rebellion heeft op zich al wel bewezen dat ze hier mee om weten te gaan, maar goed, destijds hadden ze misschien ook nooit gedacht dat ze gamers in het gezicht zouden spugen met een rochel genaamd Rogue Warrior.



PREDATOR PWNAGE

Niet alleen lijkt de Predator qua balans vooralsnog z'n alien-vijanden te overheersen, ook is hij in deze game simpelweg de ruigste specie. Jager die hij is, verzamelt hij namelijk graag de schedels van zijn prooien als trophies en de animaties waarmee deze, ehm, operatie getoond wordt, zijn vrij bruut... en zelfs een tikkeltje erotisch, hoe bizar dit ook klinkt.

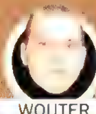
Volgens mij loopt deze Predator op hoge hakken...



VERWACHTING

Ik heb vertrouwen in de kracht van beide franchises, ik heb vertrouwen in het concept van de game, ik heb alleen weinig vertrouwen in Rebellion.

- \+ Trouwheid aan vooral de Alien-franchise.
- \+ De ontwikkelaar weet uit ervaring hoe ze een game als deze moeten maken.
- − Fuckt de Predator de balans niet op?
- − Fuckt Rebellion de hele game niet op?


WOUTER

ALIENS VS. PREDATOR
XBOX 360 / PS3 / PC
REBELLION DEVELOPMENT / SEGA
19 FEBRUARI 2010

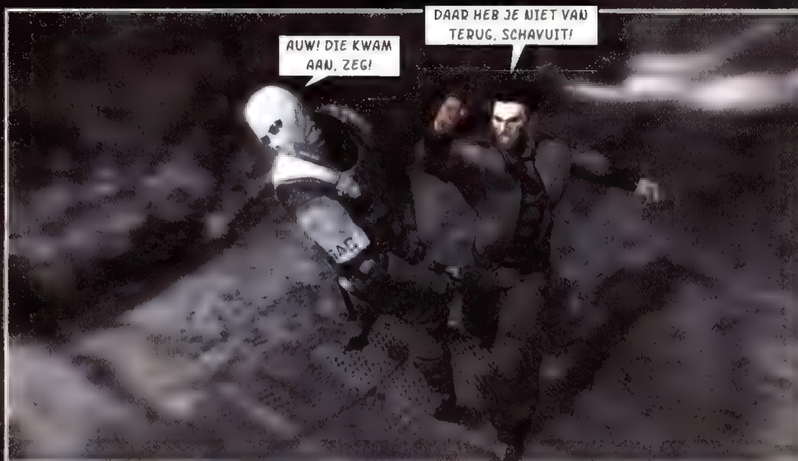
DEAD TO RIGHTS RETRIBUTION

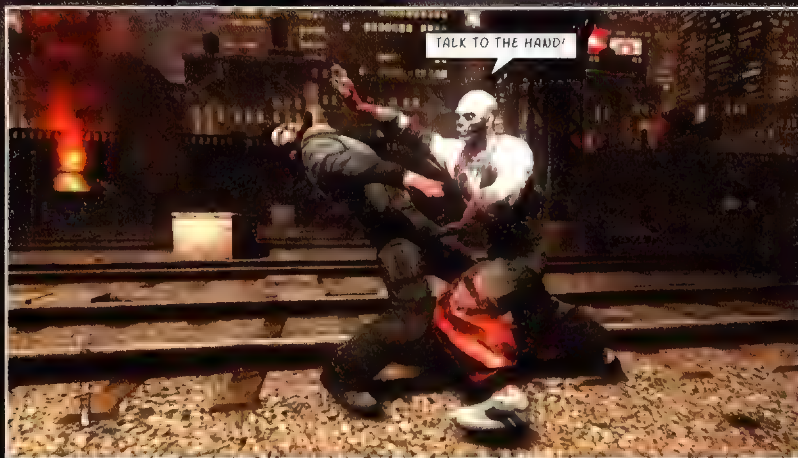
Waar het oorspronkelijke Dead to Rights overal fraaie cijfers scoorde, ging het bij deel 2 behoorlijk mis. Hopelijk kan Namco met DTR: Retribution de serie weer een positieve boost geven.

JAN DOET HET OP ZIJN HONDJES

Het zou me niets verbazen als er in 2010 een fikse rel ontstaat waarbij dierenactivisten protest aantekenen tegen het misbruik van honden in DTR: Retribution. Marianne Thieme dient een petitie in waarbij ze oproept om de nieuwe third-person brawler-shooter van Namco uit de schappen te halen. Een niet nader te noemen website belt opnieuw met Tweede Kamerlid Joop Atsma van het CDA en vraagt wat de man er van vindt. Atsma, zonder een minuut de game gespeeld te hebben, zal zijn walging uitspreken en dreigt met een verbod. Dit zal vervolgens worden opgepikt door alle traditionele media die, natuurlijk zonder hoor en wederhoor, verkondigen dat je in DTR: Retribution in de huid van een maniakale hond kruipt die onschuldige burgers aan flarden scheurt.
Jan-Peter Balkenende zal opstaan en pleiten voor saamhorigheid en de terugkeer van familievriendelijke bordspellen als Mens Erger Je Niet, terwijl Atsma ondertussen in Pauw & Witteman uitlegt dat zijn uitspraken verkeerd zijn weergegeven. Dead to Rights: Retribution wordt vervolgens de best verkochte game van 2010...


Ach, zolang beide partijen het maar niet tegen hun zin doen...





KNALLEN & BEUKEN

Dat DTR: R niet de best verkopende game van 2010 gaat worden, begrijpen jullie natuurlijk wel. In wezen doet Namco's vierde deel uit de serie (en de eerste op de Xbox 360 en PS3) ook weinig opzienbarends. De jonge ontwikkelaar Volatile Games gebruikt elementen van games als Max Payne, The Punisher, Killswitch en natuurlijk de vorige DTR games, en gooit die in de mix. Daarbij ligt veel nadruk op bruut geweld waarbij je als Jack vijanden gruwelijk aanpakt, samen met je trouwe viervoeter Shadow. De shootouts met diverse wapens voelen goed met actie die op gezette tijden vertraagd in beeld komt (bullet-time heet hier Focus en werkt net een tikje anders). De schietactie kan frontaal of van achter cover plaatsvinden en je gebruikt vijanden zonder blikken of blozen als menselijk schild.
Regelmatig zul je echter ook op je knuisten en voeten moeten vertrouwen waarbij je K1-style op vijanden in mag beuken en trappen.
De zogenaamde Takedowns vormen het hoogtepunt van het expliciete geweld: het breken van armen of een shotgun in de mond van een bad guy proppen, staan daar garant voor.

"JE BIJT IN EDELE DELEN, HAPT IN GEZICHTEN EN HUILT NAAR DE MAAN."

GRIMMIG
De game kent een sombere, grimmige sfeer en dito omgevingen. De woonplaats van Jack is het decor voor geweld waarbij honderden zo niet duizenden baddies het moeten ontgelden. Dit grimmige filter lijkt echter ook te maskeren dat de omgevingen er nogal inspiratieloos uitzien waardoor je nooit echt gegrepen wordt door het universum waarin je ronddoolt.

HAPPEN NAAR DE BAAS?

Spelen met Shadow is bijkans nog bruter want als dodelijke hond hap je in naam der gerechtigheid heel wat scrotums en kelen kapot. Spelend als hond krijgt de gameplay een meer sneaky karakter waarbij je uitgeschakelde tegenstanders wegsleept om de overigen niet te alarmeren. Als Shadow spring je naar nekken, krab je met je voorpoten de buikwand van tegenstanders open, bijt je in edele delen, hap je in gezichten en huil je naar de maan. In stealth mode kan Shadow vijanden door muren heen zien, voel je de hartslag van de tegenstanders en bespeur je hun alertheid, bovendien 'sluip' je meer.
Switch je naar Savage mode dan kun je helemaal los met je vier poten en je bek vol scherpe tanden en ben je bovendien sneller. Geinig is verder de mogelijkheid om te blaffen om zo vijanden weg te lokken en ze een voor een tot hondenvoer te malen.
Of deze Duivelse Dog-moves genoeg zijn om de game tot het einde toe boeiend te laten blijven, is nog even afwachten maar ik heb me tot nu toe vuilgrijnzend met deze game vermaakt... WRAF!





VERWACHTING

DTR:R heeft een B-film attitude en steekt dat niet onder stoelen of banken. De zeer gewelddadige actie zal zeker zijn weg vinden naar grote groepen gamers en ik zou liegen als ik zou zeggen dat ik me er niet mee heb vermaakt. Toch moet je ook weer niet te veel verwachten van de game die ik vooralsnog inschat als een lekker bloederig tussendoortje.

+ Shadow.
+ Takedowns.
- Omgevingen.
- Grafisch middelmatig.

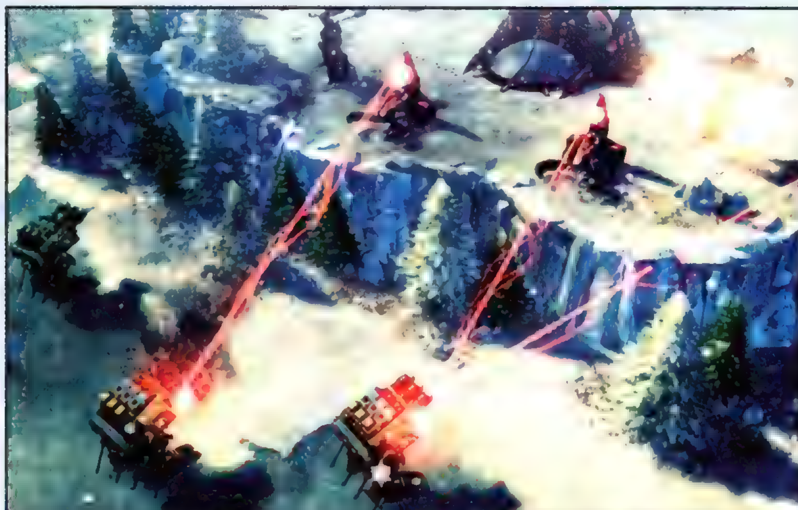

JAN

DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION
PS3 / XBOX 360
VOLATILE GAMES / NAMCO
2010

COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT

JAN WORDT SENTIMENTEEL

Jan kan er nog steeds niet van slapen: Command & Conquer 4: Tiberian Twilight gaat het slotstuk worden van de Tiberium saga. Wordt het een memorabel einde of gaat de serie uit als een nachtkaars? Met weemoed in zijn hart is Jan nog altijd on it.



De vredesonderhandelingen waren mislukt. Er was sprake van een gapende kloof tussen beide partijen.

Electronic Arts maakt voor Command & Conquer 4 een gewaagde keuze. Voor diegenen die mijn First Look van het spel hebben gemist: basebuilding is nagenoeg verdwenen en resource management is ruw op een zijspoor gezet. Bovendien stelt het spel de gamer voor een lastige keuze: per missie dien je te beslissen of je voor nadruk op verdedigende, aanvallende of luchteenheden gaat, oftewel ga je voor Defense, Offense of Support? Bovendien evolueren je units mee en integreert het spel lichte RPG elementen. Een opvallende koerswijziging en de vraag is of EA hier wel verstandig aan doet.

RIGIDE KOERSWIJZIGING

Het is duidelijk dat EA de mosterd haalt bij ontwikkelaar Relic en in het bijzonder bij Dawn of War II. Bij Tiberian Twilight ligt de focus op kleinschalige, tactische battles in een bekend universum (gelukkig, dat nog wel) waarbij alle losse eindjes rond de saga aan elkaar geknoopt worden.
Als trouwe fan van de serie ben ik verbaasd en geprikkeld tegelijk.

> "WAAROM DE FANS HUN GELIEFDE BASEBUILDING AFNEMEN?"

Waarom bij de zwanenzang van deze verhaallijn een zo rigide koerswijziging doorvoeren? Waarom de serie niet rebooten bij een volledig nieuw deel? Waarom de fans hun geliefde basebuilding afnemen? Ik hou ervan om basissen te bouwen, mijn tanks uit fabrieken te zien rollen en mijn vijanden, al dan niet met tankrushes, in de pan te hakken!
Aan de andere kant hakt EA al heel lang met hetzelfde RTS bijltje en misschien is genoeg simpelweg genoeg. Command & Conquer 3 en Red Alert 3 waren in basis dezelfde soort games en nog een keer het identieke trucje herhalen, zou zeker op de nodige kritiek hebben gestuit. Een sluimerend dilemma waarbij de keuze voor de huidige gameplay de meest gedurfde oplossing is.

MULTIPLAYER

Net als bij Red Alert 3 zul je Command & Conquer 4 in co-op kunnen spelen. Als je de campagnes (Nod en GDI) alleen wilt spelen, heb je deze keer geen computergestuurde sidekick, en persoonlijk ben ik daar niet rouwig om.
Voor fullblown multiplayer introduceert EA een vijf tegen vijf spelmode genaamd Domination. Het idee is om control points te bezetten zoals je dat kent uit Battlefield en World in Conflict. Het leuke is dat ook hier de verschillende speelstijlen om de hoek komen kijken en je goed dient samen te werken, wil je alle voordelen van de drie verschillende speelstijlen optimaal benutten.



Als Jan weer eens dagen verslingerd is aan een Command & Conquer game, noemen we 'm altijd TiberiJan.



Dat lijken wel die gevechten tijdens de klimaattop over de opwarming van de Aarde. Daar waren trouwens enorm veel verslaggevers van Omroep Max. Die hadden het verkeerd verstaan, en dachten dat de klimaattop ging over de opwarming van bejaarden.

MEER REPLAY DAN OOIT?

Goed, je gaat dus met minder units op stap, maar je kunt je units wel upgraden met credits die je verdient. De units zijn nog allemaal typisch C&C met de terugkeer van oude bekenden en de introductie van enkele nieuwe. Toch is het even wennen dat je niet én een Mammoth Mk. II én een groep ORCA helikopters kunt aansturen.
Aan de andere kant ga je wel veel meer van je units houden, daar waar je ze in voormalige C&C games gevoelloos inwisselde voor een nieuwe lading units die vers van de lopende band afrolde.
Een ander punt is dat de verschillende speelstijlen (Offense, Defense of Support) meer replay dan ooit opleveren en qua multiplayer (zie kader) heeft C&C nog nooit teleurgesteld.

Toch wordt de release zeer heikel omdat in dezelfde maand RTS kolos Supreme Commander 2 uitkomt. We zullen zien aan wie de gamer straks de voorkeur geeft.

VERWACHTING

Aan de ene kant heb ik veel zin in C&C 4 en heb ik ook wel respect voor het lef dat EA toont met de nieuw ingeslagen weg. Aan de andere kant word ik sentimenteel als ik denk aan de old school C&C gameplay die we waarschijnlijk voorgoed vaarwel gaan zeggen.

+ Het slot van de epische Saga.
+ Nadruk op tactische gameplay.
+ Co-op & multiplayer.
- Geen basebuilding?
- Gaan alle C&C fans de koerswijziging wel waarderen?



JAN

COMMAND & CONQUER 4: TIBERIAN TWILIGHT
PC
ELECTRONIC ARTS
MAART 2010

MAFIA II

JAN VERKENT DE ONDERWERELD

Waarom de hele wereld Maffia schrijft als Mafia en wij in Nederland twee ff-en gebruiken is Jan nog steeds een raadsel, maar dat Mafia II een hele grote game gaat worden, is 'm onderhand wel duidelijk...

Mafia II is al een paar keer uitgesteld en eigenlijk is dat nauwelijks verbazingwekkend. Deel 1 staat nog steeds te boek als een klassieker en vanzelfsprekend kun je je het als uitgever niet veroorloven een dergelijke franchise te grabbel te gooien. Mafia II wordt een van de grootste, zo niet de grootste game van 2K Games in 2010 en de uitgever laat niets aan het toeval over. Langzamerhand beginnen ook de puzzelstukjes rond het verhaal (het opklimmen van Vito Scaletta binnen een maffiosi familie in het Amerika van de jaren '40 en '50) steeds meer op zijn plaats te vallen.

Tegelijk wordt mij steeds duidelijker dat Mafia II zijn torenhoge verwachtingen gaat inlossen.

GELOOFWAARDIGE SFEER

Op papier doet Mafia II wat je anno 2010 van een sandbox game mag verwachten. Je kunt rondrijden in bolides, je vergaart steeds betere wapens, je wordt langzaam een wiseguy en verdient respect van de familie en je omgeving.
Wat Mafia II echter zo goed maakt, is de nadruk op details. Zo is om te beginnen de voice-acting van een ongekend hoog niveau. Geen ondermaatse acteurs die van de straat geplukt zijn en snel even een paar zinnen hebben opgelepeld, nee, 2K Games heeft door de wol geverfde acteurs bij elkaar in een studio gezet, en personages daadwerkelijk gesprekken met elkaar laten voeren om die vervolgens op te nemen. En dat zorgt voor tonnen sfeer en geloofwaardigheid.
Sowieso ligt de nadruk zwaar op het verhaal en de beleving van de speler in zijn rol als Vito en hoe hij en zijn vriend Joe steeds belangrijker en rijker worden, terwijl er steeds meer bloed aan hun handen kleeft.

LOEIENDE SIRENES

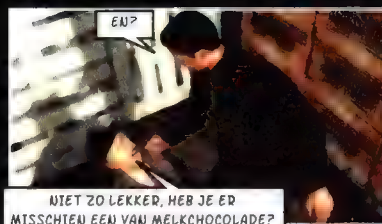
De andere grote ster uit Mafia II is de stad zelf: Empire Bay, een metropool die duidelijk is geïnspireerd op San Francisco, Chicago en New York. De stad zelf kent geen realtime 24 uur cyclus, al zul je wel op verschillende dagdelen de stad aan doen.
Het werkt als volgt: er zijn verhalende missies die je aangereikt worden, maar onderweg van A naar B kun je ook afwijken van het verplichte pad en diverse zijmissies doen. Soms vind je er spontaan een onderweg, bijvoorbeeld als je van het appartement van Joe naar je bolide loopt (een hoertje wordt lastig gevallen, aan jou de keuze: help je haar of stap je in de auto en rijd je weg) en soms geeft het spel je zelf de keuze.
Zo kan het voorkomen dat je in een straatgevecht belandt, vervolgens opgejaagd wordt door de politie en voor je het weet, zit je middenin een achtervolging waarbij het halve politieapparaat van Empire Bay met loeiende sirenes achter je aanzit. En dat terwijl je oorspronkelijk alleen maar een pakje moest ophalen.

TOPJE VAN DE IJSBERG

Hoe meer criminele acties op je naam staan (die de politie je heeft zien plegen) hoe hoger je Wanted level. Zolang jij niet op de cops schiet, zullen ze niet terugschieten maar je klem trachten te rijden (of je moet als een maniak over burgers en politie heen crossen). Echter, als jij je een tijdje schuil houdt, naar de kleermaker gaat en van kleding wisselt, ben je weer even veilig. Op microniveau kun je cops ook omkopen, neerhoeken of wegrennen.
En dit alles is nog maar het topje van de ijsberg van wat Mafia II ons straks allemaal te bieden heeft. Wordt vervolgd dus.



"TONNEN SFEER EN GELOOFWAARDIGHEID."





DIVERS?

Als Mafia II één ding is, is het wel divers. Zo mag je straks racen, gokken, knallen, sluipen, dingen opblazen, snipen, auto's overspuiten en ombouwen, drinken, met vrouwen rommelen, afpersen, vechten, je flat decoreren, verschillende kledingsets aanschaffen, steeds mooiere wapens vergaren, steekpenningen uitdelen, mensen ontvoeren, concurrentie uitschakelen, transporten overvallen, illegale smokkelwaar verschepen en nog veel meer.
Let wel, het wordt nooit zo over de top als bij de vroegere GTA games, maar dat past ook niet bij de serieuze, filmische toon van dit spel. Alle bovenstaande gameplay staat nederig in dienst van het fantastische verhaal.

VERWACHTING

We laten 2K Czech de komende maanden nog even lekker doorpoetsen en dan kunnen we in mei naar alle waarschijnlijkheid een maffia-epos van grote klasse tegemoet zien.

- Empire Bay.
- Verhaal en sfeer.
- Details, details, details.
- Overtuigende personages.



JAN

MAFIA II
PC / PS3 / XBOX 360
2K CZECH / 2K GAMES
Q2 2010

REDACTEUREN KIJKEN

Het is 2010, een compleet nieuw jaar ligt voor ons. Maar wat voor jaar gaat het worden? Waar we begin 2009 al een hoop wisten over wat ons te wachten stond (Modern Warfare 2 en Assassin's Creed 2 zouden de hits worden, er kwamen prijsverlagingen aan en de Wii zou blijven rulen), daar is 2010 een redelijk onbeschreven blad. Want wat worden nu de grote hits van 2010? Komt er eindelijk een nieuwe console aan? Blijft het succes van de Wii voortduren en wie heeft eind 2010 een voorsprong, Microsoft of Sony? Daarom liet Niels de PU-crew maar eens flink orakelen. Aan het eind van het jaar weet je of alle voorspellingen gebaseerd waren op giswerk of kunde, kennis en ervaring.

JAN



Naar welke vijf games kijk je het meeste uit?
Mafia II, Splinter Cell: Conviction, Mass Effect 2, Fable III, Alpha Protocol en StarCraft II. Ik weet het, het zijn er zes, maar fok it, ik wil ze allemaal even graag.



Alpha Protocol

Waar zit je in 2010 niet meer op te wachten?
Duke Nukem, Pokémon Rainbow-blueyellowgreen, fitness games en tergend lange installatie procedures.

Wat wordt dé verrassing van 2010?
De glorieuze terugkeer van Gordon Freeman en de Half-Life franchise.


Gordon Freeman

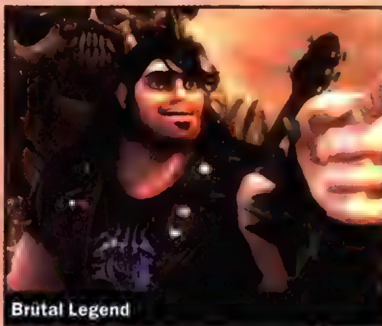
Goede voornemens 2010?
Mijn Gold Status bij de KLM waarborgen, nog meer scoops binnenharken voor de lezers, als een van de eersten op Aarde Fable III spelen.

Wie staat er aan het eind van 2010 bovenaan: PlayStation of Xbox 360?
Het verschil tussen Microsoft en Sony is "nog maar" 6,5 miljoen (33,6 tegen 27 miljoen verkochte consoles). Door Natal krijgt Microsoft eind 2010 een boost waardoor ze op het nippertje net boven Sony blijven uitsteken.

Is het succesverhaal van de Wii ten einde in 2010?
Qua verkoop van de consoles wel, maar niet wat betreft games. Nintendo heeft in 2010 een hele sterke line-up.

Wordt er een nieuwe console/handheld in 2010 aangekondigd?
Er wordt geen nieuwe console aangekondigd. Nintendo, Sony en Microsoft richten zich helemaal op hun nieuwe randapparatuur zoals Project Natal, Sony's Magic Wand en Nintendo's Vitality Sensor.

Wil je nog ergens op terugkomen ten aanzien van 2009?
De gamers hebben EA in 2009 keihard in de steek gelaten door leuke, nieuwe IP's zoals Brütal Legend en Grand Slam Tennis links te laten liggen. Dus straks niet gaan piepen als EA weer alleen maar FIFA, Medal of Honor en De Sims maakt.

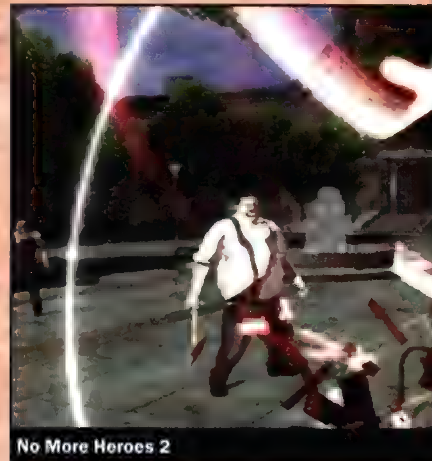

Brütal Legend

Als Jurjen een jaar lang de baas zou zijn van de Wii-afdeling bij Nintendo; hoe zou het jaar er dan uitzien?
Ik zou de Wii begin 2010 vervangen door de Wii2. Adviesprijs 299,- met specificaties die ongeveer overeenstemmen met die van de PS3 en Xbox 360. Oude Wii-games worden opgewaardeerd naar hi-res, maar er verschijnen ook nieuwe games die alleen op de Wii2 gespeeld kunnen worden en de kracht van dit beestje optimaal benutten.
O shit, daar gaan we al, het kost natuurlijk wel even tijd om die games te maken. Nou vooruit, dan nog maar een jaartje verder met de oude Wii.
Eens denken. Oké, ik weet een goede: koop Rockstar. Of betaal die jongens net zoveel geld als ze willen hebben om de komende drie delen van GTA exclusief op de Wii uit te brengen.
Verder is het voor Nintendo inderdaad wel slim om voor de meer hardcore-gerichte titels samen te werken met andere studio's en talenten, zoals ze ook met Smash Bros. hebben gedaan en dit jaar met Metroid gaan doen. Op die manier zou het toch ook mogelijk moeten zijn om wat nieuwe franchises te maken die misschien wat beter aansluiten bij de wensen van de jeugd van tegenwoordig?


Metroid Other M

JURJEN

Naar welke vijf games kijk je het meeste uit?
Castlevania: Lords of Shadow (ik hoop vurig als een brandend kruis dat het wat wordt, want hé, het is Castlevania, hè).
Super Mario Galaxy 2 (toegegeven: tot nu toe heb ik nog niets gezien wat mij werkelijk enthousiast krijgt, maar die beelden zullen op de E3 wel komen).
God of War III (dat dit de bruutste actiegame van het jaar gaat worden, ligt eigenlijk al vast. De game hoeft alleen maar het hoge niveau van de überheftige demo vast te houden).
No More Heroes 2: Desperate Struggle (fuck Mario, fuck Kratos, het is toch echt die game van Travis die ik het liefst wil hebben. Als Samus er niet zou zijn, natuurlijk).
Metroid: Other M (de sfeer en gameplay van old school Metroid met de stijl en visuele finesse van Team Ninja: ik voel een hartstochtelijke liefde broeien).


No More Heroes 2

Waar zit je in 2010 niet meer op te wachten?
Na Wii Sports Resort ben ik (eindelijk) klaar met grappige sporten en minigames die je met zwiepen moet besturen. Het was leuk zolang het duurde, maar anno 2010 is die shit passé.



IN HUN GLAZEN BOL

WAT GAAT 2010 ONS BRENGEN?

Wat wordt dé verrassing van 2010?
We Relax met Vitality Sensor wordt natuurlijk de tophit van 2010. En Project Natal gaat floppen, terwijl Sony met hun wiebelwand het aardig gaat doen.
Goede voornemens 2010?
Heb je mijn top 5 gezien? Dat zijn al vijf hele goede voornemens. Een paar tripjes erbij, en mijn jaar is weer top.
Wie staat er aan het eind van 2010 bovenaan: PlayStation of Xbox 360?
Pfff, moet dat nou? Wie bovenaan, waar bovenaan? Als bovenaan betekent dat je het meest naar de massa neigt, is het misschien het beste om onderaan te staan.
Is het succesverhaal van de Wii ten einde in 2010?
Nou nee, dat lijkt me meer een wensdroom van teleurgestelde gamers.
Wordt er een nieuwe console/handheld in 2010 aangekondigd?
Nee.
Wil je nog ergens op terugkomen ten aanzien van 2009?
Wii Sports Resort heb ik achteraf wel wat te hoog gegeven; die verdiende geen 95 maar een 82. Op lange termijn verveelt het allemaal toch sneller dan ik had ingeschat toen ik de review schreef.


Wii Sports Resort

MAARTEN

Naar welke vijf games kijk je het meeste uit?
World of Warcraft: Cataclysm (vliegen in Azeroth).
Mafia II (gangsters zijn de baas).
Red Dead Redemption (cowboys zijn de baas).
God of War III (bloed, zweet en zwaardjes).
FIFA 11 (groen gras, rennende gasten en een bal. Vet).
Waar zit je in 2010 niet meer op te wachten?
Elke willekeurige muziekgame met plastic gitaartjes. Die shit wordt zo hard uitgemolken dat ik ervan moet kotsen.
Wat wordt dé verrassing van 2010?
Ik hoop dat we allemaal keihard kappen met die motion sensor bagger. Ik HAAT die meuk. Gamen is chillen, sporten is bewegen. Dat zijn twee tegenovergestelde dingen. Hou die dan ook gescheiden.


God of War III

Goede voornemens 2010?
Ik ga voor de Loremaster titel in World of Warcraft. Het moet er maar eens van komen, ik speel die game tenslotte al bijna vijf jaar. Verder ga ik proberen om Jeroen en onze sales jongen niet meer doof te schreeuwen via de headset als ik door m'n kop word geschoten in Modern Warfare 2 omdat een of andere blinde debiel toevallig z'n trekker overhaalt en mij dankzij z'n bullet penetration dwars door een muurtje weet te raken.
Wie staat er aan het eind van 2010 bovenaan: PlayStation of Xbox 360?
PlayStation 3 natuurlijk. Alle Xbox 360's zijn kapot en dan is de PS3 de enige krachtige console die het nog doet. Als ze alleen maar eens iets deden aan die kut triggers op de controller.
Is het succesverhaal van de Wii ten einde in 2010?
Het succesverhaal is wat mij betreft vorig jaar al tot een einde gekomen. Of moet ik blij zijn dat je met vier spelers TEGELIJK kan spelen in een moderne Super Mario die ik al duizend jaar geleden gespeeld heb op m'n NES? Shit, wat viel die game me tegen. Ik ben echt helemaal klaar met dat semi-hippe, huismoeder apparaatje. Voor mij is het al een last-gen console. Ik denk dat ik in 2010 vaker seks met Erica Terpstra ga hebben dan dat ik op de Wii ga spelen.


Erica Terpstra

Wordt er een nieuwe console/handheld in 2010 aangekondigd?
Misschien haalt Microsoft het in de gekke kop, en het schijnt dat Nintendo al praktisch klaar is met hun nieuwe speeltje, maar ik weet in ieder geval dat Sony er nog even mee wacht.
Wil je nog ergens op terugkomen ten aanzien van 2009?
Ik wil graag de tijd die ik in Fairytale Fights heb gestoken terug. Ik ben erachter gekomen dat het toch een verschrikkelijke game is, ook al leek het in het begin nog wel aardig. Dat is toch snel al een uur of tien.
Ook zou ik graag die tien minuten die ik besteed heb aan DJ Hero terug willen. Want dat is neppe shit met lelijke muziek.


Fairytale Fights

Als Maarten een jaar lang de baas zou zijn van de PlayStation 3-afdeling bij Sony; hoe zou het jaar er dan uitzien?
Ik zou als Sony gewoon openbaar en voor iedereen keiharde lesbische porno aanbieden als download. Gewoon via het menu. Die shit gaat rocken als een dwaas.
Ze moeten kappen met Home, want die shit wordt alleen door imbecielen gebruikt die ook een character in Second Live hebben en zich afrukken als ze een digitaal potje dammen hebben gewonnen.
Voor de rest gewoon die vette games uitgeven die ze eind vorig jaar, begin dit jaar, op de markt brengen, dan komen we er wel.



JJ

Naar welke vijf games kijk je het meeste uit?
Mafia II (ziet er krankzinnig sfeervol uit, misschien eindelijk een goede maffiagame).
Medal of Honor (toch benieuwd of EA de belofte dat MoH beter wordt dan Modern Warfare 2 waar kan maken).
God of War III (niet vernieuwend, maar dat hoeft ook niet, ik wil gewoon een mooi einde van de trilogie).
Formula 1 2010 (de comeback van Formule 1 in handen van de Codies. F1 op de Wii was leuk, maar dit moet echt beter worden).
FIFA 2011 (die kleine foutjes, zouden die er ook nog uit kunnen...).




Mafia II

Waar zit je in 2010 niet meer op te wachten?
Al die fitness meuk, wees een kerel of een stoere chick en ga naar de fitness of op echte sport. Muziekgames was ik al klaar mee, nu de rest van de wereld nog, en de regel dat sandbox cool is en lineair niet zal in 2010 hopelijk definitief ten einde zijn. Als je kijkt wat de grootste en best verkochte games van 2009 waren, die waren vrijwel allemaal lineair...
Wat wordt dé verrassing van 2010?
Het is misschien meer een wens, maar ik hoop echt dat Microsoft ons gaan verbazen met Project Natal. Met alleen een beetje zwiepen en zwaaien kom je er niet. Verder zullen de eerste beelden van Gears of War 3 en Half-Life 3 op de E3 iedereen van de sokken blazen.
Goede voornemens 2010?
Meer games uitspelen. Door mijn online junkschap speel ik te veel competitief en te weinig singleplayer.
Wie staat er aan het eind van 2010 bovenaan: PlayStation of Xbox 360?
Een paar maanden terug had ik blind Xbox 360 geroepen, maar de laatste tijd hoor ik te weinig van Microsoft. Geen games, Zune dat wat zuinig op gang komt en weinig concrete aankondigingen voor 2010 op Project Natal na. En als dat het niet wordt, dan komt PlayStation 3 langzij.


Project Natal

Is het succesverhaal van de Wii ten einde in 2010?
Iedereen heeft er inmiddels een, dus nu draait het om de games. 2010 wordt het jaar waarin Nintendo kleur moet bekennen. Dat ze mainstream games kunnen maken, hebben ze afdoende bewezen. Maar houden ze ook nog van ons?
Wordt er een nieuwe console/handheld in 2010 aangekondigd?
Nee, iedereen is met de intuïtieve besturing bezig en denkt daarmee hun console nog een paar jaar extra leven te geven. Ik denk wel dat Nintendo mogelijk een HD Wii gaat presenteren. Gewoon om de hardcore gamers toch aan zich te blijven binden.
Wil je nog ergens op terugkomen ten aanzien van 2009?
Niet echt, wel is het vaak zo dat als je lang online met een game speelt, je opeens dingen ziet die je bij het reviewen in een paar dagen van een spel niet ziet. Maar ja, die shit patchen ze meestal dan wel weer. En tegen iedereen die zeurt over een 100: Fok jullie, 100's zijn cool!


Uncharted 2: 100's zijn cool!

Als Jan een jaar lang de baas zou zijn over alles wat er op en rond de PC gebeurt; hoe zou het jaar er dan uitzien?
Ik zou om te beginnen beter luisteren naar de PC achterban (het verhaal over dedicated servers met Call of Duty: Modern Warfare 2 is exemplarisch). Ook zou ik de trend om PC games qua multiplatform later uit te brengen, beter uitleggen en altijd belonen met extra's (mappacks, DLC, extra characters).
Ik zou Microsoft om hun oren slaan en de PC-versies van hun grote titels weer gaan laten uitbrengen (Gears of War 2 en Fable 2 schitteren door afwezigheid). Ik zou game-PC's bundelen met een aantal grote titels (bijvoorbeeld StarCraft II, Medal of Honor, Napoleon: Total War), ik zou Capcom nog meer helpen hun PC ports sneller uit te brengen.
Qua retail zou ik alleen nog special editions in beperkte oplage via winkels verkopen, en reguliere versies van PC titels via Steam of een soortgelijke dienst distribueren.
Tot slot moeten ontwikkelaars gewoon heel goed kijken wat specifiek werkt op PC. Kijk naar Blizzard met WoW en hun RTS games, of Creative Assembly met hun Total War serie.


Napoleon: Total War

STEVEN

Naar welke vijf games kijk je het meeste uit?
WoW: Cataclysm (duh!)
Super Street Fighter IV (de nieuwe characters zien er gruwelijk uit, en het blijft mijn favo fightinggame van de laatste jaren).
Final Fantasy XIII (we moeten er lang op wachten, maar het wordt na tijden eindelijk weer genieten van een FF game die er episch uitziet).
Mass Effect 2 (ongekend scifi RPG spektakel).
God of War III (eindelijk een next-gen avontuur met Kratos).


World of Warcraft: Cataclysm

Waar zit je in 2010 niet meer op te wachten?
Ik zit nooit te wachten op dingen die ik niet interessant vind, en ik ben dus ook niet gestopt met wachten op dingen die ik niet interessant vind. Kortom, ik ben in geen een titel zo teleurgesteld geraakt dat ie van mijn radar is verdwenen.
Wat wordt dé verrassing van 2010?
Een totaal onverwachte en nog onaangekondigde game van de nieuwe studio van Tomonobu Itagaki. En The last Guardian, de nieuwe game van Team ICO natuurlijk!


The Last Guardian

Goede voornemens 2010?
Als eerste een tank naar 85 levelen, na een kleine zes jaar van DPS actie. Het gemak waarmee je groepen vindt, is een verademing na jaren 'no more Rogues or DK's plz'.



Wie staat er aan het eind van 2010 bovenaan: PlayStation of Xbox 360?
PS3 gok ik. Daar is de rek nog lang niet uit wat betreft hardware en er komen steeds meer vette games. Mijn 360 is al bijna WEER aan vervanging toe. Ik krijg weer regelmatig die 'clean disk' crap.
Is het succesverhaal van de Wii ten einde in 2010?
Dat was in 2009 toch al het geval, volgens velen?

Als JJ een jaar lang de baas zou zijn bij de Xbox 360-afdeling van Microsoft; hoe zou het jaar er dan uitzien?
Ten eerste zou ik me zeer soepel blijven opstellen ten opzichte van de kapotte Xbox 360's. Dat is het enige smetje op het blazoen. Qua games zou ik snel Gears of War 3 aankondigen, de eerste vette footage van Halo Reach laten zien en Alan Wake nog voor de lente uitbrengen.
Online is echter mijn speerpunt. Zune is leuk, maar moet veel voller, ik wil de nieuwste films kunnen huren. Daarnaast snel een deal met ESPN en Sky sluiten zodat we hier Amerikaanse sport en Europees voetbal kunnen zien tegen betaling.
En tenslotte Project Natal. Ik laat het pas uitkomen als het ook echt revolutionair is en je echt dingen kunt doen die je niet met de Wii kunt. Anders ben je gewoon de gast die het zonder handen kan, maar twee jaar te laat.


Alan Wake

Wordt er een nieuwe console/handheld in 2010 aangekondigd?
Ik verwachtte op de E3 2009 al een nieuwe Xbox dus dit jaar voorzie ik al helemaal een aankondiging op dit gebied. Het wordt ook wel de hoogste tijd!
Wil je nog ergens op terugkomen ten aanzien van 2009?
Niet echt, soms hier en daar enkele tienden net iets te hoog of te laag, maar ik heb nergens echt spijt van. Ik zal een game in ieder geval nooit meer een 100 geven, hoe vet ik 'm ook vind. Dat is gewoon nooit gepast. Daar ben ik inmiddels wel over uit.


Uncharted 2: 100's zijn ongepast.

JEROEN

Naar welke vijf games kijk je het meeste uit?
God of War III, BioShock 2, Red Dead Redemption, Super Street Fighter IV, ModNation Racers.


ModNation Racers

Waar zit je in 2010 niet meer op te wachten?
Casual Wii games. Sorry, maar ik heb mijn Wii dit hele jaar maar één keer aangeraakt en dat was voor Muramasa. Erg vet, maar wat speel je wanneer je Modern Warfare 2 in je PS3 hebt zitten? Juist.
Wat wordt dé verrassing van 2010?
Dat we op de redactie waarschijnlijk meer Modern Warfare 2 zitten te spelen dan iets anders...
Goede voornemens 2010?
Ook al die andere toppers eens een kans geven, in plaats van steeds Modern Warfare 2 op te starten voor alleen de multiplayer.


Modern Warfare 2 multiplayer

Wie staat er aan het eind van 2010 bovenaan: PlayStation of Xbox 360?
De Wii natuurlijk, die twee andere zullen stuivertje wisselen om plaats twee.
Is het succesverhaal van de Wii ten einde in 2010?
Nee, natuurlijk niet. De Wii blijft heus nog wel aan de top. Straks verschijnt Mario Galaxy 2 en alle fanboys zijn weer happy. En die casuals blijven toch wel zooi kopen.
Wordt er een nieuwe console/handheld in 2010 aangekondigd?
Ik verwacht dit jaar geen nieuwe console. Wellicht dat we daar volgend jaar iets van gaan zien.
Wil je nog ergens op terugkomen ten aanzien van 2009?
Ja, dat einde van Assassin's Creed II, tering wat makkelijk. Buitenaardse wezens is toch echt de easy way out hoor, heren scenarioschrijvers!!!


Assassin's Creed II

MERKWAARDIGE
EN EEN BANG HERT IN KOREA

Bij e-sports, oftewel wedstrijdgamen, is één competitie wereldwijd toonaangevend: de World Cyber Games. Die toppositie zal de komende jaren echter stevig worden betwist door de International e-Sports Federation. Jurjen reisde op uitnodiging van deze club naar Korea om de door hen georganiseerde wereldkampioenschappen FIFA en Warcraft bij te wonen, en zag hoe alles uit de kast werd getrokken om dit jaarlijks terugkerende evenement stevig op de wereldkaart te zetten. Al mankeerde er inhoudelijk nog wel wat aan...



Inderdaad, het is pas lachen als je het masker áf doet!



Jurjen bedenkt ineens dat hij vermoedelijk toch bij かづけオギヂ had moeten uitstappen.

Jeroen, over de telefoon: "Hey Jurjen. Heb je iets met Warcraft 3?"
Ik: "Nou nee."
"FIFA 2 Online?"
"Niet echt."
"E-sports in z'n algemeenheid?"
"Van die gamewedstrijden bedoel je? Nee, daar heb ik dus helemaal niets mee."
"Mmm, jammer."
"Hoezo?"
"Ik heb hier een uitnodiging voor vijf dagen Korea, waar je dan in een luxe resort de e-sports wereldkampioenschappen bij zou kunnen wonen."
"Korea? Luxe resort?"
"Dat zei ik."
"Weet je Jeroen, misschien is dit het uitgelezen moment om me eens een beetje in die wedstrijdshit te verdiepen."

MUTSEN

Zo'n twee weken na dit gesprek sta ik bij gate B28 op Schiphol, klaar voor het Koreaanse avontuur. Ik maak kennis met mijn vijf reisgenoten. Absalom (20) en Andries (20) zijn al vroeg ter plaatse. Omdat zij als eerste en tweede waren geëindigd tijdens de Nederlandse kampioenschappen FIFA Online, mogen zij de eer van ons land in Korea gaan verdedigen. Ze dragen allebei een muts met grote oorflappen eraan. Wellicht om zich alvast te wapenen tegen de barre Koreaanse weersomstandigheden, of misschien gewoon om te laten zien dat ze bij elkaar horen. Kevin (22) en Lennart (21) dragen geen mutsen. Zij zijn de Warcraft-spelers. Ik stel hen wat vragen over het spel, en knik beleefd als ze antwoorden. Ik heb nog niet echt een idee waar het allemaal over gaat, maar dat zal vast nog wel komen.

E-SPORTBOND

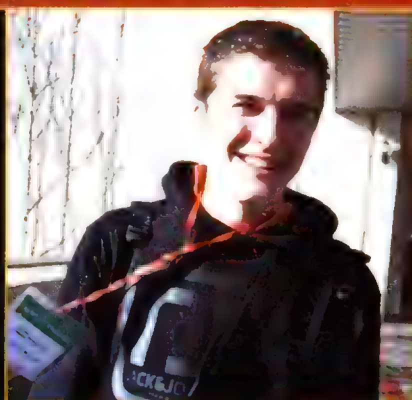
In het vliegtuig zit ik naast Jasper (33), mijn vijfde reisgenoot en voorzitter van de Nederlandse e-sportbond. Het voornaamste doel van die bond is om de e-sports in Nederland naar een hoger niveau te tillen, vertelt Jasper, zodat meer mensen kunnen genieten van competitief gamen.
Jasper: "Ik ben zelf begonnen als competitief Counterstriker, en naar mijn overtuiging is gamen in competitieverband het allerleukste. Vergelijk het met voetbal: je kunt met je vrienden een balletje gaan trappen, maar het is nog veel leuker om in competitieverband bij een voetbalclub te spelen. Al moet zo'n competitie dan natuurlijk wel goed in elkaar steken. Dus met duidelijke regels en standaarden, om gerommel en oneerlijk spel te voorkomen."
Vanuit die gedachten probeert Jasper e-sports door de NOC*NSF als sport erkend te krijgen. "Als dammen en schaken sporten zijn, dan zou ik niet weten waarom veeleisende games als Warcraft geen sport mogen heten."

ANDERE KOEK

Op de achterste rij van het vliegtuig zitten Andries en Absalom, nog steeds met hun mutsen op. Ze spelen FIFA tegen elkaar op een laptop, Andries met een PS3-controller, Absalom met een Xbox 360-controller. Gevraagd naar hun kansen, zegt Absalom dat hij eigen-

LENNART

Nickname: SushiLicious
Leeftijd: 21
Discipline: Warcraft 3
Top: Het hotel is echt prachtig, je krijgt elke dag gratis te eten en je wordt overal heel vriendelijk benaderd en goed geholpen.
Kut: Doordat de maps willekeurig werden gekozen en niet 'best of three' maar 'best of one' werd gespeeld, speelde de geluksfactor een veel te grote rol.
Tip: Je moet echt van het spel houden om er goed in te worden. Als je verliest moet je dat bijvoorbeeld niet vervelend maar interessant vinden, omdat je daardoor wellicht iets nieuws over het spel kunt leren.
En: Pas je spel aan dat van de tegenstander aan.



ANDRIES

Nickname: dries14
Leeftijd: 20
Discipline: FIFA
Top: Ik vond het tof dat ik op deze manier iets van Azië heb mogen zien. Korea is toch geen land waar je zomaar even naartoe op vakantie gaat. Ik heb ook dikke lol gehad met die andere gamers hier.
Kut: De busrit. En dat de meeste Koreanen hier geen Engels spreken. Je staat een half uur te bestellen, maar dan heb je nog niets.
Tip: Zorg dat je slim leert verdedigen. Dus niet meteen instappen als een aanvaller nadert, want dan hoeft je tegenstander alleen maar te passen om de weg naar het doel open te leggen.



E WEDSTRIJDEN

lijk niet zo sterk is in FIFA Online op de PC.
"Ik ben een console-speler weet je, ik heb de PC-versie gewoon niet lang genoeg gespeeld om tot de wereldtop te behoren. Oké, ik heb het Nederlands Kampioenschap dan wel gewonnen, maar die Koreanen waar ik zo meteen tegen moet spelen zijn wel even andere koek."
Andries schat zijn kansen om dezelfde redenen eveneens niet hoog in, al heeft ook hij tijdens wedstrijden met de console-versies van FIFA al heel wat gepresteerd.
"Ik ben twee keer Nederlands kampioen en één keer wereldkampioen geworden met FIFA op de console."
Ik vraag Andries of hij aan het winnen van dat WK nog wat heeft overgehouden. "Jaaa, 20.000 dollar. Maar die zijn alweer op hoor. Ik moet ook leven hè."

GROTE OGEN

Na een vlucht van tien uur landen we op het vliegveld nabij Seoul. Hier worden we opgewacht door in zedige

"VOOR HET EERST IN MIJN LEVEN VIND IK HET JAMMER DAT IK ZELF GEEN COMPETITIEVE WARCRAFT-SPELER BEN."

mantelpakjes gestoken Koreaanse vrouwen, die met vriendelijke knikjes en een half woord Engels proberen hun gasten in de juiste bussen te krijgen.
Als onze bus een uurtje later in beweging komt, verschijnt in het gangpad plots weer zo'n Koreaanse mantelpakdame. Met grote, schichtig om zich heen kijkende ogen en een wapperend handje begint ze de passagiers te tellen, een paar keer opnieuw. Ik kan mijn ogen nauwelijks van haar afhouden, ze doet me ergens aan denken.
Als de mantelpakdame het tellen heeft voltooid, pakt ze de microfoon om een onthutsende mededeling te doen. Namelijk dat de busreis naar ons resort in Taebaek vijf tot zes uur zal duren.
Haar grote ogen schieten nog eens van links naar rechts en weer terug, alsof ze had gevreesd dat we na deze mededeling de bus zouden gaan verbouwen.
Ineens weet ik waar ze me aan doet denken: een bang hert.


Jurjen had al snel een band met een jongen uit Gwangju, het Assen van Zuid-Korea.



Later zou, naar goed Koreaans gebruik, een stoelendans worden gehouden.

GLIMLACHEN EN BUIGEN

Zes uur later blijkt het O2 Resort te bestaan uit verschillende gebouwen, op 1100 meter hoogte in de bergen bij Taebaek. Wij mogen onze intrek nemen in enkele kamers op de negende etage van het hoofdgebouw.
De eerste dag is nog zonder programma, dus zwerven spelers, organisatoren en pers maar een beetje door de gangen en zalen van het complex. We krijgen passen die we altijd zichtbaar moeten dragen: deze geven toegang tot de restaurants waar we gratis kunnen eten en drinken.
Bij de meeste deuren staan mannelijke of vrouwelijke bediendes opgesteld, met als taak blijkbaar niets anders dan glimlachen en buigen als iemand zo'n deur nadert.
Even meen ik in zo'n deurdame het Bange Hert te herkennen, maar aan de ogen zie ik dat het iemand anders is. Grote ogen zijn een zeldzaamheid onder Koreaanse vrouwen.
De alomtegenwoordigheid van al dat bedienend personeel en andere decadente details maakt enerzijds een wat absurde indruk, maar onderstreept anderzijds het feit dat de IeSF kosten noch moeite wil sparen om ons in de watten te leggen. Maar met welk doel?

OLYMPISCHE SPELEN

De tweede dag bezoek ik een persconferentie, waarin de burgemeester van Taebaek en de hoogste pief van de IeSF, ene meneer Oh Won Suk, vertellen wat de stad en de organisatie gezamenlijk willen bereiken. En dat is niet mis.
Heel kort door de bocht komt het erop neer dat de IeSF Challenge voor gamen moet worden wat de Olympische Spelen zijn voor de gewone sport. Vandaar dus ook dat logo met die vijf in elkaar verstrengelde beeldschermen en de aangekondigde bouw van een soort Olympische toorts in de tuin van het resort.
Het komt allemaal wat potsierlijk over, maar het is de mannen blijkbaar menens. De IeSF gaat met geld smijten tot ze wereldwijde erkenning hebben en Taebaek wordt - volgens het persbericht - het Mekka van de e-sports.
Op de vraag wat de IeSF meebrengt om deze ambitieuze plannen te laten slagen, heeft meneer Oh Won


Het O2 Resort bevindt zich op zo'n 1100 meter hoogte. Dan ben je met zo'n tripje al snel in de wolken, natuurlijk.



De plek waar Jurjen zo'n vijftien uur per dag te vinden was...


Om in Taebaek te komen moest Jurjen zes uur in de bus. Daar had ie op een gegeven moment dan ook behoorlijk Taebaek van.



ABSALOM

Nickname: Absie
Leeftijd: 20
Discipline: FIFA Online 2
Top: Ik vond echt heel veel dingen vet. Het leukste was toch wel het ontmoeten van al die andere spelers en de lol die we samen hebben gehad. Skiën was ook leuk, had ik nog nooit eerder gedaan.
Kut: 5 - 0 verliezen van een Belg. Dat hoef ik niet uit te leggen, toch?
Tip: Ga online spelen en probeer jezelf op te werken in het klassement, zodat je tegen steeds betere spelers moet. Zo word je zelf ook steeds beter.



Een door de overheid gesteund dansje.



Suk een helder antwoord klaar: "wij zijn de enige partij die door de overheid wordt gesteund."

OVERHEID EN GELD

Oh Won Suk vertelt dat hij vóór zijn aanstelling bij IeSF negen jaar heeft gewerkt bij grote concurrent World Cyber Games, als Executive Vice President. Met andere woorden: hij is als voormalig hoogste pief van de WCG de hoogste pief van de IeSF geworden.
Oh Won Suk: "De WCG is momenteel veel groter dan de IeSF en andere internationale toernooien, maar zij zijn voor hun voortbestaan volledig afhankelijk van sponsorgelden. Op het moment dat die sponsors dus besluiten naar een andere partij over te stappen, is het verhaal voor een organisatie als de WCG meteen afgelopen. Bij ons werkt dat anders, omdat we op steun van de overheid kunnen rekenen. En bij de overheid draait niet alles om geld."
Het verhaaltje is niet verkeerd, maar ik vraag me toch af waar het bij de overheid dan wel om draait. En bij de IeSF? Goodwill? Fair Play? Alles voor de sport?
Het gesprekje dat ik tijdens het avondeten voer met de Nederlandse spelers doet anders vermoeden.

MERKWAARDIGE WEDSTRIJDEN

Inmiddels hebben de Nederlandse spelers de voorrondes al gespeeld, en het feit dat pers en andere spelers daarbij niet aanwezig mochten zijn, geeft al te denken. Blijkbaar zijn de toespraakjes van de burgemeester en de baas van de IeSF belangrijker dan dat de feitelijke wedstrijden. En die wedstrijden steken ook nog eens merkwaardig in elkaar.
Om te beginnen liggen Absalom en Andries na één verloren potje 'best of three' al uit het FIFA-toernooi. Lekker hoor, daar reis je dan voor naar Korea.
De werkelijk vreemde dingen gebeuren echter aan de Warcraft-kant van de competitie.
Zo mogen de spelers anders dan gebruikelijk (bij WCG-wedstrijden, bijvoorbeeld) voorafgaand aan een partij geen plattegronden wegstemmen en wordt niet 'best of three' maar 'best of one' gespeeld. Mijn kennis van Warcraft 3 reikt inmiddels ver genoeg om te beseffen dat de geluksfactor hierdoor een wel erg grote rol gaat spelen.

DAT KAN BETER

Geluk of niet, Warcraft-spelers Kevin en Lennart zijn beide glansrijk door de voorrondes heen gekomen. Iets minder goed nieuws: morgen moeten deze twee Nederlanders tegen elkaar spelen in de kwart finale, terwijl hen op voorhand was verzekerd dat zo'n directe confrontatie tussen landgenoten door de groepsindeling was uitgesloten.
Kevin: "Het is wel raar dat het zo gaat hoor. Alles rondom het toernooi is echt super geregeld, echt heel mooi opgezet, maar als ik dan vanuit het e-sports perspectief kijk, dan kan het allemaal echt zoveel beter."
Kevin heeft recht van spreken, want dit is zeker niet zijn eerste toernooi. Hij deed al eerder mee aan e-sports toernooien in Korea, maar ook in China, Amerika en Rusland. Omdat hij veel meer ervaring heeft dan Lennart, verwachten beide spelers dat Kevin de meeste kans maakt om te winnen. Maar natuurlijk kunnen pech, een gebrek aan vorm of die malle geluksfactor altijd nog een rol gaan spelen.

BUT I'M FROM THE PRESS

De dag van de kwartfinale Warcraft 3 tussen Kevin en Lennart besluit ik mijn rol als journalist eens serieus te nemen. Ik ben tenslotte niet voor niets naar Korea gevlogen.
Terwijl de jongens spelen, doe ik zachtjes de deur naar de speelruimte een stukje open en loop ik op mijn tenen naar binnen. Zoals verwacht komt er meteen iemand van de organisatie op me af. En niet zomaar iemand: het is het Bange Hert.
"Please", fluistert ze, en ze gebaart met een zenuwachtig wapperende hand dat ik weer moet vertrekken.
Even ben ik van mijn stuk gebracht. Die ogen, die hand. Maar dan weet ik mij te herpakken en fluister ik terug: "But I'm from the press". Ik tik tegen de perskaart die om mijn nek hangt en doe nog een stapje naar voren.
Ik sta heel dicht bij haar nu. Ik ruik haar angst. Haar ogen zijn als van een hert dat in de koplampen van een aanstormende auto staart.
Dan draait ze een kwartslag opzij [illegible] flash photography"

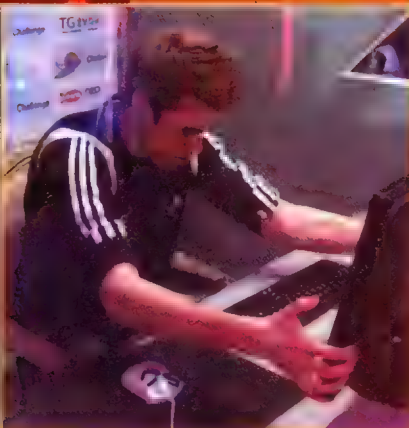
JASPER

Nickname: Ramper
Leeftijd: 33
Discipline: Counterstrike, maar is ook voorzitter van de E-sportbond.
Top: Ze pakken de zaken hier echt heel professioneel aan, daar kunnen we in Nederland zeker wat van leren. De locatie was prachtig, en de presentatie van het evenement was echt tot in de puntjes verzorgd.
Kut: Het eten, want als echte boer uit Enschede houd ik niet van vis en al die andere glibberige rommel waar ze hier zo dol op zijn. Inhoudelijk is het toernooi ook zeker voor verbetering vatbaar.
Tip: Bezoek onze site www.e-sportbond.nl voor info over het NK Gaming 2010 en andere wedstrijden.



KEVIN

Nickname: Rotterdam
Leeftijd: 22
Discipline: Warcraft 3
Top: Veel vrienden gezien, alles goed geregeld, mooie locatie, goeie sfeer en het toernooi ging voor mij ook niet verkeerd.
Kut: De opzet van het toernooi: 'best of one' en random maps, was waardeloos. Ook kut dat je tijdens de groepsrondes niet bij andere spelers mag kijken, dat slaat echt nergens op.
Tip: Als je echt beter wilt worden, moet je community sites bezoeken waar je replays van goede spelers kunt downloaden. Je leert echt heel veel door die te bekijken. En je moet scouten, altijd zoveel mogelijk scouten. Ook al lijkt het nutteloos, je moet gewoon weten wat er gebeurt.




De kwartfinale tussen Kevin (achter) en Lennart. Holland won!


Jurjen heeft zo te zien hele diepe gedachten. Wij vermoeden iets als: 'waarom bestaan er eigenlijk geen Olympische wedstrijden 'halve liters goedkoop Duits bier zuipen?'


Tegen de Chinese prof kon Kevin het helaas niet bolwerken. Chinezen uit, altijd lastig.

DE KWARTFINALE

Ik passeer nog wat Koreanen en dan sta ik achter Lennart. Zijn rechterhand maakte snelle, soepele bewegingen met de muis, terwijl de vingers van zijn linkerhand machinaal over de toetsen bewegen. Hij speelt met Undead en Kevin met Orc, hadden ze mij vooraf al verteld. Op het scherm zie ik poppetjes rennen en bliksem inslaan.
Ik kijk naar Kevin, tegenover Lennart. Zijn ogen strak op zijn scherm gericht, zijn mond een stukje open. Ik zet mijn camera aan.
Het Bange Hert heeft wat lopen smoezen met een man in een zwart pak, en komt nu mijn kant weer op. "You really have to go now. Go now, please!"
Ik voldoe aan haar verzoek, maar niet nadat ik een foto van de twee strijdende Nederlanders heb gemaakt. Zonder flits, natuurlijk. Een kwartiertje na mij komen de jongens naar buiten. Kevin heeft gewonnen, maar ook Lennart kijkt blij: "Die tweede partij was EPIC, man!" Kevin beaamt het: "EPIC!" De jongens staan zo'n beetje te stuiteren van de adrenaline. Voor het eerst in mijn leven vind ik het jammer dat ik zelf geen competitieve Warcraft-speler ben.

DE HALVE FINALE

Het hoogtepunt van de week is bereikt, voor zover het de Nederlanders en hun spel betreft. Daar kan de halve finale weinig aan veranderen, ook al wordt deze voor de verandering eens in alle openbaarheid gespeeld, in de Grand Ballroom van het O2 Resort om precies te zijn. Kevin speelt net als zijn tegenstander, de Chinese beroepsspeler Su Hao, vanuit een soort glazen kubus op het podium. Het publiek juicht, ik juich lekker met hen mee, maar EPIC wil het niet worden. Kevin krijgt geen grip op de partij, maakt fouten en verliest twee potjes achter elkaar. Hij ligt eruit.
Even lijkt Kevin bedroefd, maar hij schudt het verlies snel van zich af. Het is geen schande om op een toernooi als dit als vierde te eindigen. En evenmin is het vervelend om hier nog even twee daagjes vrij te hebben. Zo vaak zit zelfs Kevin niet in een luxe resort in Korea.

WINST

Zo'n tweehonderd spelers uit twintig verschillende landen zijn door de IeSF naar Korea gehaald. Om die mensen tegen elkaar te laten strijden in FIFA en Warcraft, natuurlijk. Maar ook omdat de IeSF graag wil laten zien dat het ze menens is. Dat er meer geld en aandacht uitgaat naar de presentatie van het geheel dan naar de spelers blijkt wel uit het bedrag dat de Olympische fakkel in de tuin moet kosten (zo'n 60.000 euro) in verhouding tot het prijzengeld (zo'n 10.000 euro).
En nee, dat geld gaat niet naar de beste speler, maar naar de bond van het land dat het gemiddeld het best heeft gedaan. Dus niet naar de Chinees Su Hao die uiteindelijk de beste Warcraft-speler wordt, maar naar de bond van de Koreanen, die gemiddeld het best hebben gepresteerd.
Het zijn van die vage verhalen waar de Nederlandse spelers de laatste dagen in Korea lachend hun schouders over ophalen. Hun winst is net als de mijne al binnen: een onvergetelijk avontuur op een onvergetelijke locatie.
Als ik in het vliegtuig terug naar Nederland mijn ogen sluit, staar ik in grote Koreaanse ogen.




Geen hond te zien...



JURJEN

Nickname: Hamsterman666
Leeftijd: 39
Discipline: Slap geouwehoer
Top: Wedstrijdgamers blijken zeer vriendelijke, sociale en intelligente jongeren te zijn. Anders dan ik had verwacht kunnen e-sports ook voor toeschouwers erg leuk en spannend zijn. Koreaanse dames zijn de mooiste wezens ter wereld. En dat resort was ook wel aardig.
Kut: Als ik twintig was, zou ik ook wel eens willen proberen om in een bepaalde game het wedstrijdniveau te halen. Maar ik ben dus geen twintig meer.
Tip: Als je darmstelsel niet het stempel 'made in Korea' draagt, kun je beter niet elke dag Kimchi eten.

REVIEWS



ZIN IN 2010

Ik heb ze nog allemaal hoor, mijn vingers. Dus er kan weer volop gegamed worden dit jaar! Whoohooo, en dat is maar goed ook want er komt weer een shitload vette games aan. En we beginnen al vroeg! Zo heb je natuurlijk aan het begin van deze maand al Bayonetta en Darksiders gekocht. Toch? Wat? Alleen Darksiders? Ga dan eens heel rap Bayonetta halen! Die moet je gespeeld hebben, hoor!
Hoe dan ook, het jaar begint goed en het wordt alleen nog maar beter. Waarom ik dat zeg? Nou, vanwege Mass Effect 2, BioShock 2 en Dante's Inferno natuurlijk! En dat gaat het hele jaar zo door! Geloof mij nou maar, want aan deze stortvloed aan vette games komt voorlopig echt geen eind. Zo kun je eind maart bijvoorbeeld met Kratos in de weer! Enfin, ik vond het afgelopen jaar al fantastisch, maar ik heb absoluut het gevoel dat dit jaar daar nog eens dik overheen gaat!
Ik heb sowieso ontzettend veel zin 2010! Want jongens, wat gaan we vette dingen doen! Niet alleen met de PU maar ook op PU.nl!



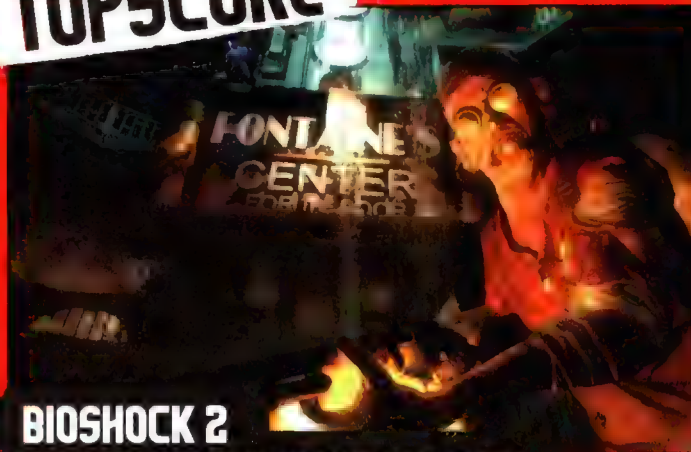
OOK ZIN IN 2010

Ook ik heb al m'n vingers nog. Logisch, want ik steek helemaal geen vuurwerk af. Dat heb ik zelfs als jong jochie nooit gedaan omdat mijn vader het mij verbood (vaders hadden heeeeeel vroeger nog iets te vertellen) en ik heb 't eigenlijk ook nooit gemist.
Al die vette games spelen die dit jaar uit gaan komen, ga ik echter niet. Ik speel hoogstens nog een racegamepje hier en daar, Buzz met het gezin en wat spul op de iPod. Toch heb ook ik m'n vingers dit jaar hard nodig, want we gaan er weer hard tegenaan met de PU in 2010.
We hopen dit jaar weer een eigen game-event te kunnen organiseren, we verheugen ons nu al op een E3 waar we met een groter team dan ooit naar toe zullen gaan, en, misschien heb je het al ergens gelezen, we zijn nu al bezig met de voorbereidingen voor ons 200e nummer. Dat nummer zal eind juli verschijnen maar omdat het qua redactiepagina's ongeveer zo dik gaat worden als drie PU's bij elkaar, moeten we absoluut deze maand al gaan beginnen anders gaat dat qua planning nooit lukken.
Aan de ene kant ben ik er wel benauwd voor: zo'n dik nummer waarvan ik alle pagina's zal moeten redigeren en het nodige zelf zal schrijven en verzamelen, waarbij ik ook nog eens iedereen achter z'n b.oek zal moeten zitten. Brrrrrr.
Toch ben ik dit stukje niet alleen hetzelfde beginnen als Jeroen maar kan ik het ook op dezelfde wijze eindigen: jongens, wat heb ik ontzettend veel zin in 2010!



BIOSHOCK 2
SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
DARK VOID
FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: THE CRYSTAL BEARERS
SIN & PUNISHMENT
ROGUE WARRIOR
RESIDENT EVIL ARCHIVES: RESIDENT EVIL ZERO
SAW
ASSASSIN'S CREED DISCOVERY
RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES
RIDGE RACER ACCELERATED
TATSUNOKO VS. CAPCOM: ULTIMATE ALL-STARS
SAVAGE MOON
ASSASSIN'S CREED BLOODLINES

TOPSCORE



BIOSHOCK 2
"HET IS EEN FANTASTISCHE GAME GEWORDEN."

MEEST AFGEZAAGDE GAME

SAW
"DIT DOE JE CADEAU AAN IEMAND DIE JE VERSCHRIKKELIJK HAAT."



KUTSTE GAME



ROGUE WARRIOR
"VOLSLAGEN ONGELOOFWAARDIG EN VOLSTREKT ACHTERHAALD."

VERRASSENDSTE GAME

TATSUNOKO VS CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS
"DE ACTIE IS SNEL EN SPECTACULAIR, DE ANIMATIES ZIJN SCHITTEREND."



BIOSH

Met BioShock leverde 2K Boston in 2007 een onheilspellend meesterwerk af. De game werd een instant klassieker en vriend en vijand omarmden het unieke universum van onderwaterstad Rapture. Tweeënhalf jaar later duikt Jan opnieuw kopje onder en ervaart hij Rapture als nooit tevoren.

Ontwikkelaar 2K Marin had met BioShock 2 natuurlijk een groot probleem: het overtreffen van een spel dat door iedereen met zoveel lof overladen werd, leek een haast onmogelijke opgave. Daarbij bood het originele BioShock een unieke wereld: de onderwaterstad Rapture die volledig in verval was geraakt en bewoond werd door mismaakte freaks verslaafd aan ADAM (de genetische materie waarmee de mens zichzelf op velerlei gebied kan verbeteren).
Rapture was de eigenlijke ster van BioShock en het gevaar lag op de loer dat een tweede game al snel aan zou voelen als 'meer van hetzelfde'.

ONGEKEND

Gelukkig kunnen miljoenen liefhebbers opgelucht ademhalen want 2K Marin heeft zich er allerminst makkelijk van af gemaakt. Ja, de grote verwondering die Rapture in deel 1 wist los te maken, is aanvankelijk wat minder omdat je al enigszins voorbereid bent op de gestoorde onderwaterwereld, maar de locaties die je deze keer aandoet, zijn nagenoeg allemaal anders en prikkelen opnieuw de verbeelding op ongekende wijze. Daarbij verbetert BioShock 2 zijn voorganger op sommige punten zelfs, waardoor de overall ervaring feitelijk beter wordt.
Tot slot vult BioShock 2 ook aan, met een gloednieuwe multiplayer component, een ijzingwekkend verhaal en een waanzinnig nieuw alter ego. BioShock 2 speel je namelijk als een Big Daddy, een prototype Big Daddy om precies te zijn.

DRILL

Als Big Daddy prototype ben jij feitelijk het model waar alle andere Big Daddies op geënt zijn. Dat wil zeggen, dat je een sterke gast bent in een koperen duikerskostuum maar dat je aanvankelijk nog niet die gigantische, ongekend krachtige reus bent, die je je nog herinnert uit deel 1. Dat zou ook niet leuk zijn, als je bij aanvang al direct alles en iedereen omver kon beuken. Al spelende bouw je je krachten (je wapens en je uitrusting) uit zodat je langzaam die brute vechtmachine wordt die je voor ogen hebt.
Spelen als Big Daddy levert ook andere gameplay op en dat komt om te beginnen door de drilboor aan je rechterarm. In het begin had ik zoiets van: 'leuk die drilboor maar wat moet ik ermee?' Nou, beuken dus en hoe! Je kunt letterlijk door Splicers (de verslaafde freaks) heen boren en ze van dichtbij van je af slaan.
Probleem is dat je drilboor brandstof vraagt en je tankje nogal snel op raakt. Gelukkig vind je her en der tankjes om je drilboorbrandstof op peil te houden.
Helemaal leuk wordt het wanneer je diverse Tonics kunt toepassen, de secundaire krachten die je lichaam van allerlei extra gemakken voorzien. Zo kun je ervoor zorgen dat je minder brandstof verbruikt, je brandstoftank meer inhoud krijgt en je drilboor aanvallen krachtiger worden. Je kunt je drilboor ook zo upgraden dat vijanden tijdelijk verstijven bij een flinke beuk. En als je eenmaal Drill Dash hebt geleerd, voel je je helemaal als een vis in het water; met deze vaardigheid stuif je al borend ineens vooruit, reguliere Splicers worden dan in één klap vermalen.

> "SHOOTER LIEFHEBBERS EN RPG FANS WORDEN OP HUN WENKEN BEDIEND."

PAPPA'S KLEINE MEID

Net als in het vorige deel spelen de Little Sisters weer een sleutelrol in het grimmige onderwater avontuur. Zij zijn het die met een



Dit nare blinde meisje doet aan klifduiken. Als blinde is ze natuurlijk helemaal niet bang voor grote hoogten, maar ze doet het vooral om haar geleidehond te pesten.



In het volgende level kom je vermoedelijk een mug met barstende koppijn tegen.



Zo'n toffe schudbol met sneeuw had ik vroeger ook, of ben ik nu wel een erg ouwe lul...



Als je dingen kwijt bent, moet je niet de Electro Bolt Plasmid, maar de Derk Bolt plasmid gebruiken.

OCK 2



enorme injectienaald in lijken prikken om de ADAM er uit te halen, en met genoeg ADAM kun je nieuwe Plasmids vrijspelen of bestaande upgraden.
Plasmids zou je kunnen zien als speciale (magische) krachten voor in je linkerarm, terwijl in je rechterarm je multifunctionele drilboor en schietgerei is gehuisvest.
Het is aardig om te zien dat je soms een Big Daddy met een Little Sister door de wereld ziet stiefelen, terwijl je zelf op dat moment ook met een klein meisje op je schouder aan de wandel bent.
Op het moment dat je een Little Sister ADAM laat harvesten, breekt standaard binnen een paar seconden de hel los. Dan is het aan jou om goed uitgerust klaar te staan en de storm aan Splicers af te weren van jou en je Little Sister. Aan de speler ook weer de keuze om de Little Sisters te redden of zelf te harvesten. In dat laatste geval vergaar je ineens een flinke »

MULTIPLAYER

BioShock 2 kent een volledig op zichzelf staande multiplayer component, vervaardigd door Digital Extremes, veteranen op het gebied van multiplayer shooters. De studio verwierf lof met de Unreal Tournament games en weet dondersgoed wat wel en niet werkt in dit genre. Daarbij is de wereld van BioShock (2) zo uniek dat het daadwerkelijk iets totaal anders biedt binnen het huidige aanbod.
Een sterk punt van de multiplayer van BioShock 2 vind ik dat je niet per se een uitmuntend shooter speler hoeft te zijn om toch mee te kunnen komen. Zo kun je er tijdens de game voor kiezen om je vijanden op een dwaalspoor te zetten door stationary turrets te hacken en munitieautomaten van vallen te voorzien.
Bovendien kennen sommige speelmodes de aanwezigheid van een 'Rosie' Big Daddy kostuum. Degene die zich deze outfit aanmeet, is voor een bepaalde tijd oppermachtig.
Hoe meer kills je maakt, hoe meer ADAM je verdient na een ronde, waarna je je Plasmids (maximaal twee, net als je wapens) weer uit kunt bouwen.
Natuurlijk helpt het weldegelijk als je een skilled shooter speler bent maar toch biedt de multiplayer een meer dynamische vorm van gameplay. Mocht iemand bijvoorbeeld een vuurbol in je buik schieten, dan kun je snel naar een plek gaan waar het lekt en onder het waterstroompje gaan staan om de schade te beperken. En staat er toevallig een tegenspeler middenin een plas met water en beschik jij over de Electro Bolt Plasmid... dan is het natuurlijk handig om je elektrocuteer skills te laten gelden.
De maps zijn gebaseerd op de verschillende settings uit de singleplayer en zijn vernuftig in elkaar geknutseld. Geheime gangen, verschillende niveaus, veel voorwerpen en goodies maken tezamen dat er meerdere manieren zijn om je staande te houden en het de vijand lastig te maken.
De perks die je al doende vrijspeelt, zorgen ervoor dat je keer op keer in rang stijgt, waarbij de multiplayer potjes steeds heftiger en spectaculairder worden. Grappig detail: je begint met allemaal normale mensen maar hoe meer ADAM je vergaart en hoe meer je je Plasmids uitbouwt, des te mismaakter kom je er uit te zien.
Ik geloof niet dat de multiplayer component van BioShock 2 miljoenen spelers bij Modern Warfare 2 weg zal halen, maar de game heeft meer dan genoeg body om een op zichzelf staande groep volgelingen à la Left 4 Dead te bewerkstelligen. Dat verdient Digital Extremes wat mij betreft ook dubbel en dwars want deze ontwikkelaar heeft alles behalve half werk geleverd.



Ik kreeg het laatst ook behoorlijk warm toen ik plotseling een oude vlam tegenkwam.





PRACHTIGE WATERSCHADE

De kracht van de zee en de impact die het heeft op Rapture, komt in BioShock 2 prachtig tot leven. Meerdere malen zullen omgevingen onderwater komen te staan en je maakt ook korte wandelingen op de bodem van de oceaan. Helemaal fraai is de invloed van de zee op de locaties als zodanig. Sommige levels zijn compleet overwoekerd door koraal en schelpen, en machinerie en voorwerpen zijn roestig en aangetast door het zoute water.
Soms zie je nog even een flard van de gewezen pracht en praal van het oorspronkelijke Rapture maar veelal is het vergane glorie, die door sfeervol lichtspel fabelachtig knap tot leven komt. Een mooier gevalletje waterschade zul je niet snel ervaren.



HET VERHAAL

Het is bijkans onmogelijk om het verhaal uit de doeken te doen zonder iets essentieels te verklappen. Ik hou me dus een beetje op de vlakte, maar dat doet niets af aan het feit dat het verhaal in dit tweede deel opnieuw een pluim verdient, vooral omdat het een aantal interessante plotwendingen bevat.
Het uitgangspunt is sowieso intrigerend: je speelt een prototype Big Daddy, subject Delta, en je leert gaandeweg wie je bent, en wie jou gemaakt heeft tot hetgeen je nu bent.
Voorts leer je meer over The Little Sisters en in het bijzonder over Elanor, het meisje dat als Little Sister aan jou gekoppeld werd. Sophia Lamb (zie de review) blijkt een meer dan normale interesse in jouw Little Sister te hebben, en het zal blijken dat dat niet zonder reden is.
Het aardige is dat schijnbaar onbelangrijke personages gaandeweg een steeds grotere rol krijgen en (uiteraard) is niet alles wat het lijkt.
Zo is BioShock 2 niet alleen opnieuw een mysterieuze onderwater trip, maar bovendien een intrigerende reis naar je eigen identiteit.

GITZWARTE HUMOR

BioShock 2 kent, net als zijn voorganger, gitzwarte humor. Zo raad ik eenieder aan goed de spitsvondige advertenties en billboards te checken die door heel Rapture te vinden zijn.
Ryan's Amusement park is eigenlijk één grote cynische parade van propaganda maar ook subtiele boodschappen zijn amusant. De verschillende record logs zijn sowieso goed als je de ins & outs van het verhaal wilt checken maar bezorgen je soms te midden van de vele ongemakkelijke settings een sardonische grijns.
Voorts loont het de moeite om niet standaard bij de eerste aanblik van Splicers het vuur te openen. Het beluisteren van de gesprekken tussen de Splicers levert behoorlijk komische situaties op, hoe ongemakkelijk soms ook.

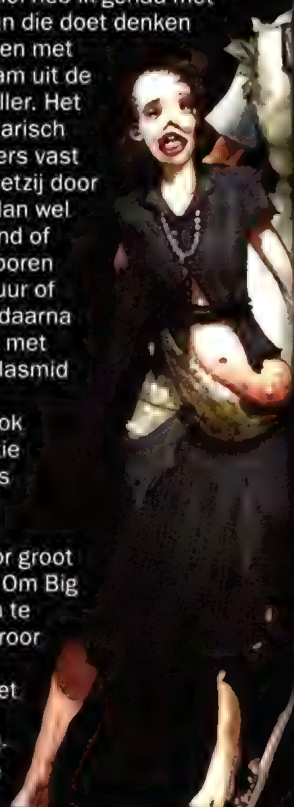
» scheut ADAM, in het eerste geval schotelt het spel je bonussen op lange termijn voor.
En ja, ook deze keer kent het spel weer verschillende einden. Het adopteren van een Little Sister levert hoe dan ook een win-win situatie op, aangezien zij je naar de lijken met ADAM leiden. De aanwezigheid van deze oogstende meisjes betekent natuurlijk ook concurrerende Big Daddies en gevechten met hen ontaarden in een kabaal van kletterend koper, beukende boren, razende raketten en barbaarse oerschreeuwen.
Eenmaal een Big Daddy verslagen, win je de jackpot. Een Bid Daddy heeft altijd de nodige goodies bij zich, en niet te vergeten, een berg dollars. En met geld koop je Med Packs, diverse soorten munitie, traps, hack dartpijltjes en nog veel meer.
Zo grijpen alle verschillende spelelementen van BioShock 2 vernuftig in elkaar, zonder dat je daar eigenlijk erg in hebt.

PLASMIDS

De Plasmids uit het origineel zijn eigenlijk allemaal teruggekomen maar de manier waarop is beter uitgewerkt. Opnieuw kennen alle Plasmids drie niveaus, waarbij niveau 3 logischerwijs de sterkste is.
Betekende in het origineel dat een Plasmid op een hoger niveau simpelweg meer schade toebracht aan je vijanden, in BioShock 2 is de impact en de zichtbare uitwerking ook qua niveau verschillend. Incinerate 1 schiet een pittige vuurbol naar een individuele vijand, Incinerate 2 laat je je vuur chargen alvorens een wolk van vuur naar meerdere vijanden toe te stoten en Incinerate 3 laat een complete vlammenwerper uit de palm van je hand komen.
Hetzelfde geldt voor Winterblast. Het instapniveau bevriest je vijand, niveau 2 vangt een tegenstander volledig in een blok ijs en met de vervolmaakte Winterblast 3 ben je Mr. Freeze himself! Dit werkt een stuk bevredigender dan in deel 1.

WAPENS

De wapens zijn wel grotendeels nieuw of vernieuwd. Zo is de dubbele shotgun erg fijn voor dichtbij, is de Gattling Gun perfect om grote groepen Splicers mee weg te maaien en kun je met de Hack Tool security camera's en bots van afstand hacken en aan jouw kant krijgen. Alle wapens kennen drie soorten ammo en zijn eveneens tot drie niveaus te upgraden.
Het meeste lol heb ik gehad met de Spear Gun die doet denken aan het wapen met dezelfde naam uit de game Painkiller. Het is ronduit hilarisch om de Splicers vast te pinnen - hetzij door hun mond, dan wel door een hand of arm te doorboren - aan een muur of pilaar en ze daarna te bewerken met een van je Plasmid powers.
Het is dan ook de combinatie van Plasmids en wapens die perfect werkt en voor groot genot zorgt. Om Big Daddies aan te pakken, bevroor ik de kolossen eerst met Winterblast om ze vervolgens neer te





Ik zag vorige maand bij die injecties tegen de Mexicaanse griep een vrijwilligster prikken, zo iemand met een ongezonde fascinatie voor vaccinatie. Dat mens was zo dom, die kon nog niet tot tien tellen. Ik noemde haar spuit elf.



In BioShock kennen ze ook de Big Five: de leeuw, de olifant, de neushoorn, de buffel en de daddy...



Religieuze fanatici zijn er blijkbaar ook onder de zeespiegel. Bij hen kon Jezus vermoedelijk onder water lopen.



Ik was ooit naar een tentoonstelling over blote konten in de schilderkunst. Die expositie heette kunst-en-aars...

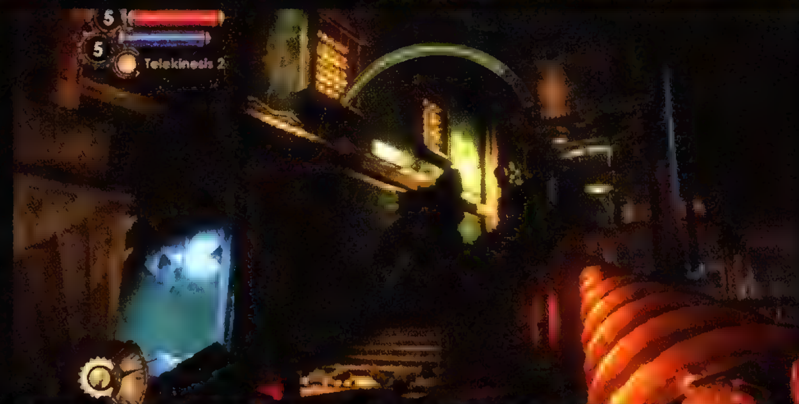
beuken met mijn volledig geüpgrade drilboor.
Telekinese is zeer handig om in één keer grote groepen vijanden weg te beuken met troep uit de omgeving en Electro Bolt en Incinerate kun je het best inzetten als er water of olie in de omgeving gelekt heeft.
Hypnotize is eveneens handig wanneer je tegenover grote groepen vijanden komt te staan. Met de Hypnotize Plasmid zet je vijanden tegen elkaar op, en maken ze elkaar af. Strooi nog wat traps in de rondte, die je op hun beurt weer kunt voorzien van vuur of tornado's, en je krijgt een hilarische chaos.

VERSCHILLENDE LAGEN

Na twee delen BioShock uitvoerig gespeeld te hebben, ben ik tot de conclusie gekomen dat deze jonge franchise nu al vergeleken mag worden met de Metroid Prime serie. Als je de MP trilogie in ogenschouw neemt, zal eenieder het met me eens zijn dat de drie games wezenlijk niet wereldschokkend van elkaar verschillen maar dat ze stuk voor stuk tot het topsegment van videogaming behoren.
Met BioShock 2 is het net zo. Het vervolg lijkt in grote lijnen best wel op zijn voorganger, maar verbetert die op een aantal cruciale punten. Bovendien kent de game verschillende lagen. Je kunt de game als shooter-met-RPG-invloeden spelen en aangenaam bruut vijanden op tientallen verschillende manieren afmaken. Alleen om die reden zou je de game al minimaal twee keer moeten gaan spelen want het volledig uitbouwen van bepaalde Plasmids en wapens levert de leukste gameplay op maar dat betekent automatisch dat je andere Plasmids nooit helemaal tot wasdom ziet komen.
Op een dieper niveau is er het verschil in levensfilosofie tussen Rapture stichter Andrew Ryan en de nieuwe slechterik: psychiater Sophia Lamb. Waar Ryan uitging van de kracht van het individu en de maakbaarheid van de mens, gelooft Lamb, die nu de scepter zwaait over het gehavende Rapture, in het collectief en de mogelijkheden van 'de familie'. Daarbij koketteert ze voortdurend met de term 'hergeboorte' waarmee ze aangeeft dat ze Rapture opnieuw wil doen herrijzen uit de as van de oude grondvesten. Interessant in deze zijn de her en der verspreid liggende recorders die debatten tussen Ryan en Lamb laten horen. De debatten zijn zeer kundig geschreven en zetten mij tijdens het spelen aan het denken welk gedachtegoed ik zelf aan zou hangen als ik een inwoner van Rapture was geweest.

GEDROOMDE SEQUEL

De debatten vormen een rode draad in het spel maar de verschillende verhaallijnen - waaronder het hoe en waarom van je eigen bestaan - zijn eveneens knap uitgewerkt.
Tot slot is er de unieke vormgeving die een pluim verdient. Ook al loopt de Unreal 2.5 techniek achter BioShock 2 een beetje op zijn laatste benen, de sfeer en de locaties zijn zo fraai dat Rapture, en daarmee de gehele game, je tot de laatste spelminuut blijft prikkelen. Om kort te gaan: BioShock 2 is de gedroomde sequel.



Bij zo'n lelijk interieur denk ik gelijk aan Jan des Bouvrie. Het schijnt dat ie nogal eens een ideetje voor een ontwerp jatte. Collega's noemen 'm ook wel Jan des Boeffle.


Ik kon dat ook heel goed vroeger, dingen uitbeelden door schaduwen te maken. Ik trad er zelfs mee op onder de naam SilhouEd.

CONCLUSIE

BioShock 2 is een fantastische game geworden. De diepgang en het verhaal zijn elementen die je maar zelden op een dergelijk niveau tegenkomt, de gitzwarte humor is uniek en Rapture biedt wederom een onheilspellend decor waarbij je van de ene verbazing in de andere valt. Daarbij zorgt de veelvoud aan speelstijlen ervoor dat zowel shooter liefhebbers als RPG fans op hun wenken bediend worden.


JAN

SCORE 94

Met de singleplayer ben je tussen de tien en twintig uur bezig afhankelijk van je speelstijl. Maar je moet wel volledig 'gesploced' zijn om je door de prachtig gestoorde, angstwekkende sfeervolle wereld van Rapture te willen haasten: dan mis je namelijk veel verhaal, details en zijpaden. De multiplayer komt daar nog eens bovenop en deze zal het BioShock universum alleen nog maar verder vergroten en uitdiepen.

BIOSHOCK 2
PC / PS3 / XBOX 360
2K MARIN / 2K GAMES
1 - 8 SPELERS
9 FEBRUARI 2010
18



SILENT HILL: SHAT

Welkom, goed dat je bent gekomen. Ja, ik weet wie je bent. Natuurlijk weet ik wie je bent. Dit is immers niet je eerste sessie. Wat zeg je? Ach ja, ik begrijp het, je geheugenverlies. Goed, dan. Ik zal mij even voorstellen. Ik ben je psychiater. Je bent bij mij in therapie vanwege je gamegebruik.

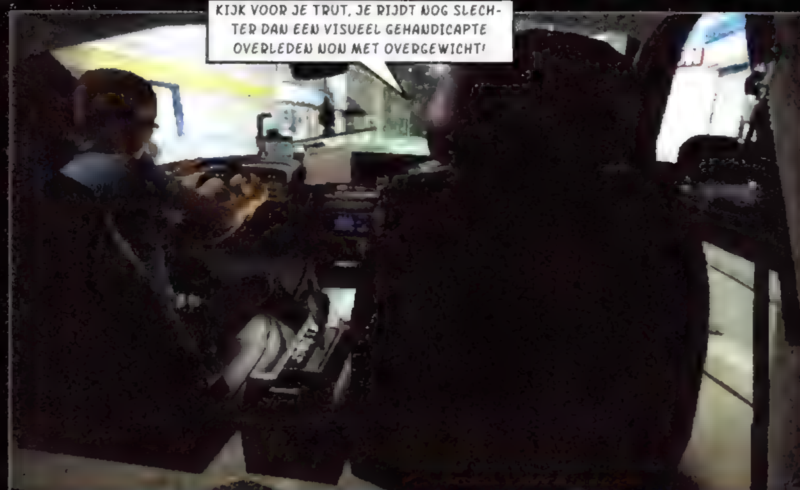
Waarom je in therapie bent? Je hebt... Hoe zal ik het zeggen. Je hebt in het verleden wat verkeerde keuzes gemaakt, qua games. Ondanks de zorgen van vrienden en familie had je bijvoorbeeld toch een Wii gekocht. Met Emergency Heroes en Sports Island erbij. Vanaf dat punt ben je steeds verder afgegleden, tot je twee maanden geleden door de politie in een portiek werd aangetroffen terwijl je aan het hoesje van de Wii-titel Ninjabread Man zat te likken. Bij huiszoeking zijn zelfs diverse edities van Power Unlimited in je appartement aangetroffen. Dat was voor de rechter genoeg om je onder behandeling te stellen.
Begint er alweer wat te dagen?

HIER EN NU

Afijn, laten we niet teveel in het verleden graven. Het is zaak in het hier en nu te blijven. Ik wil het vandaag eens met je hebben over een game die je interesseert, Silent Hill: Shattered Memories. Tijdens je vorige sessie gaf je aan dat het sinistere sfeertje van dat spel je wel aansprak, en dat je zelfs overwoog het spel aan te schaffen.
Nou heb ik me even grondig in de zaak verdiept door de game maar liefst twee keer uit te spelen, en ik kan je gerust stellen: deze game is kwalitatief dik in orde, en kwam op mij zelfs bijzonder origineel over.
Wat dat betreft merken we wel dat de therapie begint te werken, je smaak en inschattingsvermogen gaan zienderogen vooruit.
Toch kwam ik in het spel ook enkele verontrustende kwesties tegen waar ik je voor wil waarschuwen. Het is namelijk geen spel om lichtzinnig mee om te springen.

INTERACTIEVE THERAPIESESSIES

Het spel wil je graag leren kennen. Meer precies: het registreert je handelingen om daar je psychologische profiel op te baseren.
Kijk je bijvoorbeeld wat langer dan noodzakelijk naar een dood dier of een poster van een schaarsgeklede dame, dan zal het spel dit zeker opmerken. En de details die later in het spel nog moeten komen, worden op basis hiervan aangepast.
De handelingen in het spel worden ook regelmatig afgewisseld met interactieve therapiesessies. Een collega van mij zal diep in je ziel gaan graven, door je vragenlijsten, kleurplaten, afbeeldingen en suggestieve vragen voor te leggen.
Je hebt mij wel eens een mindfucker genoemd, maar geloof me: die zielenknijper in het spel is erger. Om over het spel zelf nog maar te zwijgen.



"BEN IK DAN ECHT ZO'N PERVERSELING?"


Hier worden paddofielen dus heel erg geil van...



ONTWRICHTEND

De toenemende mate van seksuele toespelingen in het spel deden me op een gegeven moment echt een beetje aan mezelf twijfelen. Ben ik dan echt zo'n perverseling?
Maar erger nog waren mijn gekmakende vlucht door een zogenaamd niemandsland, de plotseling gedaanteverwisselingen van de vrouwen in het spel en de smekende telefoontjes van een zoekgeraakt meisje. Voor een labiel persoon als jij kunnen dit soort zaken zeer ontwrichtend werken.
Nu moet ik zeggen dat je de laatste tijd wel enige geestelijke vooruitgang hebt geboekt. Met deze game is het je in ieder geval gelukt iets van hoge kwaliteit voor de Wii te vinden, wat op zich al bemoedigend is.
Maar om definitief te testen in hoeverre Silent Hill: Shattered Memories een geschikt spel voor je is, heb ik een vragenlijst voor je gemaakt. Kijk maar even hiernaast...





TERED MEMORIES

JURJEN GAAT DIEP

IN HOEVERRE BEN JIJ GESCHIKT VOOR SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES?

Beantwoord onderstaande vragen zo eerlijk mogelijk, en tel de cijfers achter de gekozen antwoorden bij elkaar op. Zoek en lees de bijbehorende conclusie, en je weet precies waar je met deze game aan toe bent.

A) WAARAAN HERKEN JE EEN GOEDE GRIEZELFILM?

1. Hordes zombies die zich tegoed doen aan de organen van lekkere wijven. *(02)*
2. Meeslepende muziek, een mooie opbouw van onderhuidse spanning, af en toe een schrikeffect. *(11)*
3. Een constant dichtgeknepen keel vanwege een bombardement aan heftige schrikeffecten. *(05)*

B) STEL: JE MOEDER WORDT GEGREPEN DOOR EEN GROTE ZWARTE AAP. WAT DOE JE?

1. Ik ga er als een haas vandoor en roep om hulp. *(07)*
2. Ik pak een stok om die aap eens een flink pak mee op z'n donder te geven. *(02)*
3. Ik pis mijn moeder in het gezicht, in de hoop dat het de aap afschrikt. *(09)*

C) LOS JE GRAAG PUZZELS OP?

1. Nee man, wie houdt er nou van puzzels? *(01)*
2. Ja, zolang ze maar creatief zijn bedacht, en niet al te moeilijk zijn. *(16)*
3. Ik ben gek op van die hersenkrakers waar je uren op vast kunt lopen. *(04)*

D) STEL: IN DE GAME KRIJG JE GEEN WAPENS MAAR MOET JE TELKENS VLUCHTEN ALS JE DOOR MONSTERS WORDT BELAAGD. HOE LIJKT JE DAT?

1. He, dat klinkt eigenlijk best interessant! *(12)*
2. Ik hoop niet dat er ooit een dergelijke game gemaakt wordt, zo belachelijk klinkt dat idee. *(01)*
3. Dus niet vechten maar vluchten? Mmm, ik weet niet hoor. *(07)*

E) WAT VIND JE NU EIGENLIJK VAN DE BEWEGINGSGEVOELIGE WII-CONTROLLER?

1. Niets voor echte gamers. *(01)*
2. Mits goed geïmplanteerd, kan zo'n bewegingsgevoelige besturing een game zeker iets extra's geven. *(13)*
3. Leuk voor minigames, maar in serieuze spellen gaat mijn voorkeur toch meestal uit naar een traditionele besturing. *(05)*

F) WELKE GEHEIME VERLANGENS SCHUILEN IN DE DIEPSTE KROCHTEN VAN JE ZIEL?

1. Neerstorten met een helikopter, overspoeld worden door uitwerpselen en schieten op indianen. *(02)*
2. Verdrinken in een zinkende auto, racen met een rolstoel en vrijen met een dronken snol op een boot. *(11)*
3. Naakt door een tunnel fietsen, opgegeten worden door een beer en achtervolgd worden door etalagepoppen. *(04)*

G) SPEEL JIJ AL JE GAMES UIT?

1. Meestal wel, maar als een game te moeilijk of herhalend wordt, wil ik er wel eens voortijdig mee stoppen. *(06)*
2. Het gebeurt de laatste tijd steeds vaker dat ik een game maar voor de helft of iets verder speel. *(08)*
3. Ja, ik haal het liefst zoveel mogelijk uren plezier uit elke game, dus uitspelen doe ik ze zeker. *(02)*

H) HOE VOND JE HET OM DEZE VRAGEN TE BEANTWOORDEN?

1. Niets aan, ik houd niet van al dat onduidelijke gedoe. Volgende keer graag een normale review. *(01)*
2. Een beetje vaag allemaal, maar wel geinig voor een keertje. *(09)*
3. Leuk, origineel, weer eens wat anders. *(13)*

CONCLUSIE 1 - SCORE 15 - 63

Al voordat je aan de vragen was begonnen, wist je dat deze game niets voor jou was, en die zelfkennis siert je.

CONCLUSIE 2 - SCORE 63 - 83

Je twijfel is begrijpelijk, maar als je een keer iets wilt beleven wat echt bijzonder en origineel mag heten, doe je er goed aan die twijfel te overwinnen.

CONCLUSIE 3 - SCORE 83 - 93

Als liefhebber van sfeer, psychologische diepgang en originele ideeën, is deze game je echt op het lijf geschreven.

CONCLUSIE

Als liefhebber van sfeer, psychologische diepgang en originele ideeën, is deze game mij echt op het lijf geschreven.


JURJEN

SCORE **87**

Na amper zes uur spelen komt het spel wat abrupt ten einde. Maar dat einde stelt wel tevreden en nodigt uit om de game nog eens 'op een andere manier' te spelen.

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES
Wii / PLAYSTATION 2 / PSP
KONAMI
1 SPELER
FEBRUARI 2010

16



WORD NU LID EN SCOOR BAYONETTA!



★ Surf naar **www.pu.nl/abonneren** en ontvang **Bayonetta** thuis ★

★ * wij berekenen €2,30 bezorgkosten ★

DARK VOID


STEVEN MAAKT Z'N JETPACK VAST

Wie dacht dat het na alle successen in 2009 stilletjes zou worden rond Capcom, vergist zich. Want naast een nieuwe versie van Street Fighter IV komen zij ook met een gloednieuwe game, in de vorm van Dark Void. Steven bond een jetpack op zijn rug en vloog het avontuur tegemoet.

Gamedesign is een lastig iets. Er zijn bepaalde valkuilen waar men makkelijk intrapt, maar van de gemiddelde ontwikkelaar van vandaag de dag kunnen we inmiddels een zekere basiskwaliteit verwachten. Er verschijnen af en toe nog wel slechte games, maar totale wanproducten, zoals het nu al legendarische Rogue Warrior, zijn toch heel wat schaarser geworden dan een decennium geleden. Airtight Games, een relatief nieuwe studio met alleen Crimson Skies: High Road To Revenge op hun naam, maakt echter een aantal opvallend knullige fouten met Dark Void. Fouten die bij vlagen zulke frustrerende momenten opleveren dat ze bijna komisch werden, als het allemaal niet zo pijnlijk was. Al met al best zonde, want Dark Void als concept heeft zeker potentie.


Als je met zo'n geweer voorover valt nadat je schiet, spreek je ook wel over een geweer met heenslag in plaats van terugslag.


Ik zat laatst in bad een broodje te roosteren, overkwam me precies hetzelfde!

MIX

De gameplay kent een bonte verzameling onderdelen, maar tegelijkertijd blijken diezelfde onderdelen ook allemaal geplaagd te worden door de nodige mankementen.
Wat betreft stijl en sfeer is Dark Void te beschrijven als een mix tussen Uncharted en de film The Rocketeer. Held William Augustus Grey is zo doorsnee als het maar kan, en lijkt met zijn retro leren jasje oprecht veel op de Rocketeer. Hij komt tijdens een vlucht door de Bermuda Triangle in de problemen en stort neer. Als hij bijkomt, bevindt William zich in een vreemde wereld, waar de overgebleven mensen in een oorlog zijn verwikkeld met een mechanisch buitenaardse ras, The Watchers genaamd. Er hoeven geen awards te worden uitgedeeld voor meest originele setting of verhaal, maar dit zijn wat mij betreft geschikte ingrediënten voor een aardig avontuur. Het probleem zit 'm dan ook vooral in de uitvoering.

Hoeveel succesvolle mensen met een snor ken jij?

RAADSELS

Allereerst hebben we de graphics. De personages zijn goed te doen, in ieder geval op de scherpe monitor waar ik de game op speelde. De omgevingen schieten echter in meerdere opzichten tekort. Soms is er daadwerkelijk sfeer aanwezig in een level, maar de afwezigheid van hoogwaardige textures verstoort de boel.
Dan hebben we de delen waar je met vuurwapens The Watchers te lijf moet. Het richten zelf is een onprettige aangelegenheid, een irritatie die wordt versterkt door de slechte hitboxes op vijanden.
Je kunt ook schuilen achter objecten en langs randen schieten, maar om onverklaarbare redenen is er voor gekozen om ons tijdens deze momenten de crosshair te ontnemen, waardoor richten nagenoeg onmogelijk wordt.
Ook zijn er 'vertical platforming' onderdelen. Het idee is leuk; de camera draait zodat je langs randen naar beneden of boven kunt slingeren. Het schieten op deze momenten gebeurt wederom zonder crosshair. Ik liet door dit gemis vijanden links liggen en sjeesde strak door. Ook tijdens vuurgevechten rende ik maar zo snel mogelijk naar mêlee afstand voor een gewone vuistslag, zo slecht is het richten uitgewerkt.
Nog een design raadsel zijn de lege delen van sommige levels. Vijanden zijn zo voorspelbaar geplaatst dat het echt aanvoelt als een voorgeprogrammeerde wave.
Door al deze elementen voelt Dark Void aan als een game die nog een klein jaar had moeten worden door ontwikkeld. Dat is zonde, want het voelt tevens aan als een game die na dat jaartje erg vermakelijk had kunnen zijn.

"DE GAME LAAT TE VEEL STEKEN VALLEN."



CONCLUSIE

Jammer dat men niet wat meer ontwikkeltijd heeft genomen/gekregen want potentie is er zeker. In de huidige vorm laat Dark Void echter te veel steken vallen.


STEVEN

SCORE **47**

Door alle frustraties zal ook jij de game niet uitspelen.

DARK VOID
PS3 / XBOX 360 / PC
AIRTIGHT GAMES / CAPCOM
1 SPELER
OUT NOW





TO INFINITY... AND BEYOND!

De onderdelen waarin je met een jetpack door de lucht mag vliegen en knallen, zijn redelijk vermakelijk maar ook hier worden de dogfights verstoord door het stroeve richtmechanisme en de onnatuurlijke hitboxes van vijanden. Ik kreeg er uiteindelijk wel een goed gevoel over, maar leren corrigeren voor slordige gameplay is natuurlijk niet gewenst. Evengoed zijn de jetpack onderdelen het beste dat Dark Void te bieden heeft.



FINAL FANTASY CRY

Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers is niet alleen de Final Fantasy met de langste titel ooit, het is ook de eerste Final Fantasy die geen RPG is maar een action-adventure. Dat zijn alleen in deze inleiding alweer twee opmerkelijk feiten, en er zullen er in onderstaand verhaaltje van Jurjen nog vele volgen.

RPG of Action-adventure, wat maakt het ook uit. Ik noem mijn favoriete genre gewoon: avontuurlijke spellen. Wat mij zo in die avontuurlijke spellen aantrekt, weet ik eigenlijk ook niet. Nou ja, ik kan wel wat redenen bedenken natuurlijk. Bijvoorbeeld: dat ik dingen kan beleven die ik anders nooit zou beleven, en dingen kan doen die ik anders wijselijk wel uit mijn hoofd zou laten.
Nou brengt elke game natuurlijk zijn eigen mogelijkheden en beperkingen met zich mee, waaruit volgt dat je zelfs in games niet altijd kunt doen wat je wilt.
In The Crystal Bearers zou ik de monsters die ik ontmoet bijvoorbeeld graag willen schieten of slaan, maar dat kan niet. Ik kan ook niet springen waar ik wil, dat kan alleen op specifieke locaties. En dat zijn lang niet de enige opmerkelijke beperkingen die de game je stelt.

ZWIJGZAME PERSONAGES

Je kunt in Crystal Bearers niet met mensen praten. Tenminste, met de meesten niet. Er verschijnt een icoontje dat de gemoedstoestand van het zwijgende personage aangeeft, maar daar blijft het bij. Veel meer dan decorstukken zijn het dus niet, de mensen die de wereld van Crystal Bearers bevolken.
Heel soms, echt heeeel soms, kun je wel met iemand praten. Zo'n figuur is gemarkeerd met een tekstwolkje. Zodat je meteen ziet: die wil wel met mij praten. Meestal is het ook vereist om verder te komen, zo'n gesprekje met iemand die wel wil praten. Het betreft dan een sleutelfiguur die je naar een nabije locatie of de andere kant van de wereld stuurt.
Op het moment dat je zo'n opdracht aanneemt, word je geconfronteerd met een andere opmerkelijke beperking die de game je stelt: je kunt geen kaart oproepen.

GROOTSTE MANCO

Het feit dat je geen kaart op kunt roepen, is het grootste manco van Crystal Bearers. Op welke knop je ook drukt, er verschijnt geen kaart, zelfs geen transparant plattegrondje in de rechter bovenhoek ofzo.
Het enige wat een kaart mag heten, is de zeer globale en detailloze plattegrond die verschijnt als je bij de opties voor Mission hebt gekozen. Maar die kaart kun je alleen gebruiken om te begrijpen waar je in grote lijnen zo ongeveer naartoe moet. Hoe je er komt, de juiste route, valt er niet uit op te maken. Daarvoor moet je vertrouwen op de spaarzame wegwijzers in het land.

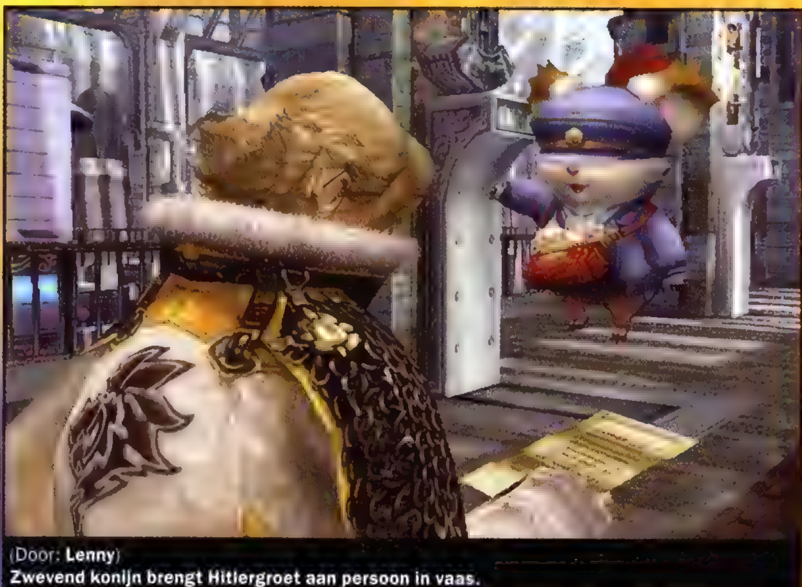


(Door: **Riseagainst**)
Het is grijs en als het uit de blauwe bol valt, is je kachel kapot.





(Door: **3BOL4**)


(Door: **Lenny**)
Zwevend konijn brengt Hitlergroet aan persoon in vaas.

...STAL CHRONICLES: THE CRYSTAL BEARERS

JURJEN GOOIT MET VAN ALLES





OP VAKANTIE

Je kent ze wel, van die games die je het gevoel geven op vakantie te zijn, zoals Mario Sunshine, Just Cause, Wii Sports Resort, Endless Ocean en GTA: Vice City. Aan dat rijtje kan Crystal Bearers nu ook worden toegevoegd. Allereerst is het spel gemakkelijk en schenkt het alle ruimte om ongestoord te bewegen en een beetje met je mogelijkheden te pielen. In de tweede plaats omdat dit spel toegang biedt tot een verblindend mooi zon- en zeegebied vol tropische panorama's en mooie meiden. Daar gewoon een beetje rondlopen en genieten van het uitzicht, zoeken naar geheimpjes en misschien een stukje zwemmen: het doet wonderen voor het gemoed in deze barre winterdagen.

Wat in mijn geval dus betekende dat het spelen van Crystal Bearers met veel zoeken en vloeken gepaard ging. Maar, gelukkig, vaak ook met een wauw of een yes. Want in games gaat het natuurlijk vooral om de dingen die je wél kunt. En op dat vlak heeft Crystal Bearers best wat te bieden.

"JE KUNT JE TELEKINETISCHE KRACHT GEBRUIKEN OM OP AFSTAND MET TIETEN TE SPELEN."

TELEKINETISCHE KRACHT

Allereerst laat het spel je op avontuur gaan in een prachtige open wereld met gebieden die sterk doen denken aan die uit de 3D-Zelda's Ocarina of Time en Twilight Princess.
Te voet of op de rug van een Chocobo reis je over een uitgestrekt groen veld langs bergbeekjes en door grotten naar ijzige werelden, sfeervolle stadjes, prachtige lagunes en machtige paleizen. In die omgevingen kun je elk wezen, vriend of vijand, vangen met de kristalgevoede telekinetische kracht van het hoofdpersonage, om dit wezen vervolgens met een zwieper van de afstandsbediening door de lucht te gooien. Dit werkt ook bij veel voorwerpen, die je hierdoor in projectielen kunt veranderen.
Zo werken dus de gevechten: je gaat niet slaan en schieten maar gooien.

POEP GOOIEN

Je telekinetische kracht komt niet alleen tijdens gevechten van pas. Je kunt er ook hendels mee omzetten en deuren mee openen. Op sommige locaties kun je die kracht gebruiken om een grote sprong te maken, bijvoorbeeld naar een ver gelegen platform of de bovenkant van een ladder. Je kunt ook als een Tarzan door de lucht slingeren als er een aanhaakpunt voor je krachtstraal in de buurt is.
In mini-game-achtige uitdagingen gebruik je je telekinetische vermogens om over water te surfen, door de lucht te vliegen, een potje football te spelen, vliegende koeien te redden, een tuin te ontwerpen, mantels van vermomde personen te rukken of rotsen op achtervolgers te gooien.
Je kunt je telekinetische kracht eveneens gebruiken om met poep te smijten, lekkere meisjes in het water te duwen en op afstand met tieten te spelen.
Nee, ik verzin die dingen niet, het is echt allemaal mogelijk in dit spel.
Wat dat betreft voorziet Crystal Bearers uitstekend in van die dingen die ik graag doe maar in de werkelijkheid doorgaans achterwege laat.

ZIN EN BETEKENIS

Dit alles klinkt zeer interessant, en dat is het ook. Maar toch mist het spel iets.
Want wat maakt het uit of je met poep, een hekje of een rotsblok gooit, als het allemaal in hetzelfde resulteert?
In het begin ging ik naar hartenlust experimenteren met creatieve manieren om vijanden te verslaan, maar behalve een soort 'achievements'-medailles leverde dit niets op, dus ben ik daar maar mee gestopt. Hetzelfde geldt voor de emoticons die boven de hoofden van zowel burgers als vijanden zweven: je kunt ze beïnvloeden, maar ook dat levert zelden iets op.
In dat opzicht vind ik het jammer dat ze hier toch geen RPG met ervaringspunten en statistieken van hebben gemaakt. Het voordeel van zo'n systeem is dat je de resultaten van je handelingen altijd helder voor ogen hebt.
Het is leuk dat je van alles kunt, maar als speler verlang je toch ook naar het gevoel dat je daden zin en betekenis hebben, althans binnen de wereld waarin je ze verricht. Dat gevoel miste ik een beetje in Crystal Bearers. Verder: een erg leuk spel.



(Door: TD)
Een normale werkdag op de redactie bij de PU.

CONCLUSIE

Crystal Bearers is een erg leuk en eigenzinnig opgezet spel dat aan alle kanten uitnodigt om met je unieke vermogens te experimenteren.
Het is jammer dat je inspanningen vaak te weinig worden beloond om dat bijzondere gevoel van groei en voldoening te schenken dat ik met avontuurlijke spellen associeer.
Toch heeft dit spel mij op zijn eigen gekke manier genoeg weten te raken en te verbazen om het aan te raden aan mensen die net als ik niet vies zijn van een glaasje Rivella: 'Een beetje vreemd, maar wel lekker.'



JURJEN

SCORE 75

Je schijnt het spel in twaalf uur uit te kunnen spelen, maar zelf heb ik er zestien uur over gedaan. Tja, geen plattegrond, hè.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: THE CRYSTAL BEARERS
SQUARE-ENIX
Wii
1 SPELER
5 FEBRUARI 2010

12



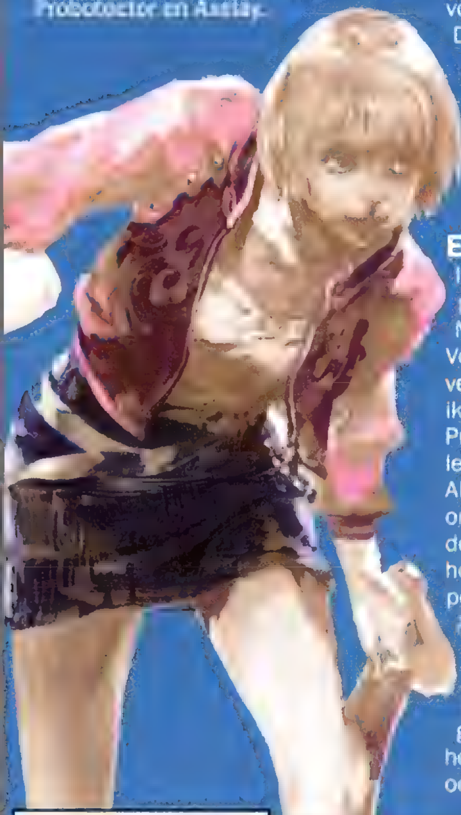
SIN & PUNI

De PU is een puberaal blad, en dat moeten we ook zeker zo houden. Toch vermoeden we dat het blad ook wel eens door een dertiger of zelfs veertiger wordt opengeslagen. Van die verstokte gamers als onze Jurjen, die zijn opgegroeid in het 8-bits en 16-bits tijdperk en mentaal altijd een beetje op dat niveau zijn blijven hangen. Voor deze eeuwige PU-bers is de tweede Sin & Punishment gemaakt en deze review geschreven.



Mooi verhaal van Jurjen met al die verwijzingen naar de gamehistorie. Maar ik zou bij dit plaatje verwijzen naar: Wouter, vijf uur voor zijn geboorte.

Wat was het vet, hè? Dat jaar 1992. Voor liefhebbers van shoot 'em ups was het dat zeker. 1992 was de kroon op een geschiedenis die in de jaren zeventig met Spacewar! en Space Invaders was begonnen en in de jaren tachtig via R-Type en Probotector was geëvolueerd in de supershooters die ik in 1992 speelde, zoals Super R-Type, Super Probotector en Axelay.



Natuurlijk zouden er daarna nog vele, en misschien ook wel veel betere, shoot 'em ups volgen. Maar inmiddels was het genre voor schietgrage gamers al een nieuwe weg ingeslagen.

Met Wolfenstein 3D was de eerste populaire first-person shooter gearriveerd; het begin van het einde. De genadeklap zou het volgende jaar volgen met de komst van Doom.

De shoot 'em up, ooit een fier en toonaangevend genre met absoluut system seller-potentieel, werd in 1993 door het immens populaire Doom in de rug geschoten en is die klap nooit helemaal te boven gekomen.

EEN HEUS PERSONAGE

Is het jammer dat het zo is gelopen? Nou, dat weet ik niet hoor. Misschien wel.

Voor de diehard FPS-fan is het vast verspilde moeite, maar graag laat ik aan de hand van de nieuwe Sin & Punishment eens zien wat er nou zo leuk is aan dit genre.

Allereerst bestuur je geen geweer onder in beeld dat wordt vergezeld door een viziertje dat bibberig over het scherm glijdt, maar een heus personage.

Als er kogels op je afkomen (meestal met tientallen tegelijk), kun je die ook werkelijk zien aankomen en proberen je personage zo te bewegen dat de kogels rakelings langs hem (of haar, want je kunt in dit spel ook met een meisje spelen) scheren.

Je hoeft dus niet op goed geluk een beetje heen en weer te bewegen, zoals je in first-person shooters misschien normaal bent gaan vinden. En even schuilen achter een muurtje of een stapje terugdoen, is er in een shoot 'em up als S&P al helemaal niet bij.

"DE MOOISTE EN MEEST GROTESKE GRIEZELS DIE JE WII OOIT IN BEELD HEEFT GETOVERD."

VOORUIT, VOORUIT

Sin & Punishment gaat door, vooruit, vooruit, en geeft je geen tijd of ruimte om te schuilen, af te dwalen of even op adem te komen. Zonder pauze springen nieuwe vijanden in beeld die je bedelven onder spervuren die vrijwel constant je blikveld vullen en soms je hersenen bijkans op tilt doen slaan.

Het is maar goed dat je personage dit keer niet alleen over de grond kan lopen, maar (in tegenstelling tot de eerste Sin & Punishment uit 2000) ook waar en wanneer hij/zij maar wil de grond kan verlaten om door de lucht te vliegen (zoals in Space Harrier uit 1985).

GEEN POWER-UPS

Anders dan je misschien verwacht, krijg je in deze S&P geen power-ups, en dat blijkt een zegen, want het evenwicht tussen je drie wapens (gewoon schot, opgeladen schot en fysieke klappen) is perfect afgestemd, zodat je ze ook alle drie daadwerkelijk gaat gebruiken, terwijl het gebrek aan smartbomb-achtige oplossingen de Spartaanse puurheid van de actie ondersteunt.

Vergeet ook niet dat je met je fysieke klappen vaak projectielen kunt terugkaatsen, en dat agressief en nietsontziend spelen in S&P meestal beter werkt dan alle kogeltjes ontwijken.



SHMENT 2: SUCCESSOR TO THE SKY

Terwijl je zo constant probeert je poppetje met de analoge stick naar dat ene veilige plekje in beeld te brengen, kun je zijn/haar gun richten met de Wii-aanwijsfunctie om losse of doelzoekende kogels af te vuren. Als je het echt benauwd krijgt, kun je een ontwijkende rol activeren die je heel even onkwetsbaar maakt (zoals in Star Fox uit 1993) of kun je wat fysieke trappen of klappen uitdelen aan belagers die je wat al te dicht op de huid zitten (zoals in Radiant Silvergun uit 1998).

CUMULATIEVE CULMINATIE

Het is niet voor niets dat ik tussen haakjes wat titels van oude games door deze review slinger om de opzet van deze tweede S&P te illustreren, want je zou dit nieuwe knalspektakel kunnen beschouwen als cumulatieve culminatie van alles wat de shoot 'em up in zijn dertigjarige geschiedenis heeft voortgebracht, maar dan totaal geperfectioneerd, opgefokt en over-the-top getild, zoals alleen ontwikkelaar Treasure - toch wel de absolute meester in het genre - dat kan.
Het pad dat de camera volgt is even logisch als duizelingwekkend, glijdt sierlijk met jouw personage door de lucht, draait eromheen, slaat om en komt diep in een onheilspellende kerker tot stilstand om je te confronteren met de mooiste en meest groteske griezels die je Wii ooit in beeld heeft getoverd (en dat zegt wat, gezien de huidige hausse aan horrorshooters op dat ding).
Het volgende moment suis je door en over een oceaan in tunnelachtige scènes (zoals in Panzer Dragoon uit 1995), draait de camera naar de zijkant voor side-scrolling-shooter-actie (zoals in Gradius uit 1985), en loop je ineens weer over de grond om de blokkades op je pad met grof geweld aan stukken te knallen (zoals in Gunstar Heroes uit 1993).

OVERLEVEN

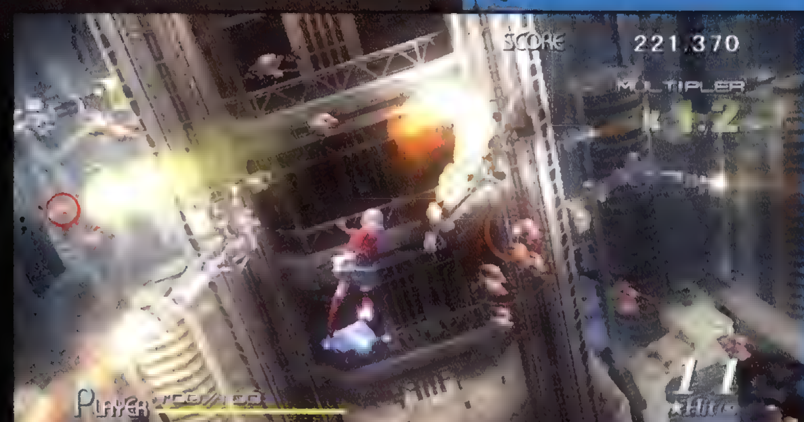
Dit klinkt als een rommelig allegaartje aan speelstijlen, maar het is precies het tegenovergestelde, namelijk een welwaar gevarieerd maar altijd logisch en stijlvol in elkaar overvloeiend geheel. Je realiseer je je dat waarschijnlijk pas de tweede of derde keer dat je een level speelt omdat je hersenen het de eerste keer veel te druk hebben met overleven om de knappe manier waarop het geheel in elkaar steekt op te merken.

JURJEN KNALT DOOR DE GESCHIEDENIS

Dat overleven valt niet mee, maar is altijd te doen. Daarvoor moet je proberen je denken uit te schakelen en je over te geven aan de trance die de naadloos op elkaar aansluitende beelden en geluiden oproepen (zoals in Rez uit 2002) en je bijna automatisch in de juiste richting laten bewegen (zoals in Touhou Project uit 1996), terwijl je ondertussen je lasers precies de goede kant op stuurt (zoals in Ikaruga uit 2001). Wanneer je op die manier in 'The Zone' raakt en helemaal opgaat in 'The Flow' van kogels en explosies, dan moet je na zo'n level van twintig minuten toch echt met droge mond en knipperende ogen vaststellen dat dit genre je gamershart kan raken zoals geen andere game dit kan.



Het lijkt me als Amsterdammer toch heerlijk als je af en toe een beetje kon zweven. Nooit meer poep aan je schoenen!



Ik hoorde dat Geert Wilders bezig is met een Balance Board game waarin je vecht tegen moslims: Wii Fitna.

CONCLUSIE

Sin & Punishment: Successor to the Skies is de absolute topper in zijn genre en biedt alles waar je als liefhebber van dit genre van zou kunnen dromen. Tegelijkertijd blijft de shoot 'em up natuurlijk een apart en beperkt genre, dat lang niet voor iedereen is weggelegd. Ben je echter zo'n ouwe gamer die meer dan de helft van de verwijzingen op deze pagina's kon volgen, dan doe je jezelf echt tekort als je dit meesterwerkje laat schieten.


JURJEN

SCORE 90

In theorie zou het in vier uur moeten kunnen, maar in de praktijk zal het je zeker zeven uur kosten om het einde een enkele keer op niveau 'Normal' te halen. En dan is daar nog niveau 'Hard', het andere personage, het online hi-score klassement, en je drang deze geweldige trip steeds weer opnieuw te beleven.

SIN & PUNISHMENT: SUCCESSOR TO THE SKY
Wii
TREASURE / NINTENDO
1 - 2 SPELERS
FEBRUARI 2010
12



ROGUE WARRIOR

Wanneer de uitgever van een game zijn titel het liefst niet naar de pers stuurt uit angst voor slechte scores, weet je dat er wat loos is. Maar dat Rogue Warrior zo onvoorstelbaar slecht zou zijn, had zelfs positivo Jan niet gedacht.



Waar Rogue Warrior is, is vuur.

Ontwikkelaar Rebellion moet vrezen voor haar voortbestaan en waar Bethesda het gore lef vandaan haalt om deze game full priced in de winkels te leggen, is een groot raadsel. Één uur en drie kwartier! Dat is de tijd die de singleplayer campagne van Rogue Warrior duurt. Ik heb het hier niet over een demo of over een preview code met een paar levels maar over de uiteindelijke winkelversie van een game. Een spel dat bij sommige retailers schaamteloos tussen de 40 en 60 euro moet kosten. Het is de naaistreek van het jaar. De game is nog geen tientje waard!

ROURKE GLIJDT AF

Het handjevol koppige gamers dat deze game daadwerkelijk zal gaan spelen, kruipt in de huid van Navy SEAL Dick Demo Marcinko, geënt op een bestaande Amerikaanse soldaat met dezelfde naam.
Dat Marcinko in het echte leven een flinke rauwdouwer was die heel wat heftige missies heeft volbracht en wagonladingen militaire onderscheidingen bij elkaar knokte, kunnen we lezen in diverse boeken van de man. Maar zo simplistisch, dom en ridicuul als zijn verleden hier wordt geportretteerd, is volslagen ongeloofwaardig en volstrekt achterhaald. Vergeleken bij Rogue Warrior is een gemiddelde Rambo film een diepzinnig filosofische verhandeling.
Zo vloekt Demo Dick aan een stuk door. Dat Mickey Rourke zijn stem heeft uitgeleend aan deze onzin, is onbegrijpelijk.
Motherfucker dit, cocksucker dat, fuck zo, goddamn daar, shit-hole zus en zo gaat het de hele tijd maar door. Hoewel... 105 minuten is nauwelijks een hele tijd te noemen. Hoe dan ook, het is op het pathetische af. Op den duur begon die strontbrij aan scheldwoorden bijna op mijn lachspieren te werken, totdat ik weer moest denken aan het prijskaartje dat Bethesda aan de game hangt.

OVERBODIG COVERSYSTEEM

Rogue Warrior kent een coversysteem dat in de verte wel iets wegheeft van Rainbow Six en Gears of War, maar deze twee titels in deze context noemen, is eigenlijk al veel te veel eer.
Maar wat moet je met een coversysteem dat je niet nodig hebt? Je kunt gewoon als een stier door de levels heen stuiven en mannetjes neermaaien. Het gaat echt nergens over.

KLOON-SOLDATEN ZONDER A.I.

Een logisch verhaal ontbreekt. Het is de jaren '80, Korea verkoopt de Russen nucleaire wapens en Dickhead Marcinko grijpt in, thats it. En dus mag je in totaal lineaire, kale levels volstrekt A.I.-loze Noord-Koreaanse en Russische soldaatjes naar het hiernamaals knallen.
Het beeld en daarmee de animaties stotteren dat het een lieve lust is, en dat terwijl Rogue Warrior de meest lullige explosies sinds jaren huisvest.
Vijanden, stuk voor stuk gekloonde broertjes, staan bijna allemaal met hun rug naar je toe zodat je een context sensitieve stealth move kunt toepassen. Dat is de eerste vijf keer nog wel aardig, Marcinko plant een mes in het hoofd van een slachtoffer en daar dan twintig variaties op, maar dat heb je na tien minuten ook wel gezien. Bovendien is het totaal overbodig.
Soms schiet je een vijand vier keer vol in zijn smoel, waarna hij nog niet dood is (maar nog steeds niet overgaat tot actie); andere keren schiet je een bad guy in zijn voet en stort hij kermend ter aarde om niet meer overeind te komen. Voor granaten wordt niet weggerend en de vijand schept er een bizar genoegen in om cover te zoeken achter explosieve vaatjes. Zucht.
Oh ja, er is ook nog een multiplayer... die niemand momenteel speelt. Waarom zou je ook online gaan in kale levels waar je alleen maar achterhaalde deathmatch en team deathmatch kunt spelen zonder enige vorm van dynamiek? Nee, Rogue Warrior is een grove verspilling van tijd en geld.

> "REBELLION MOET ZICH DIEP, DIEP SCHAMEN VOOR DIT WANPRODUCT."





CONCLUSIE

Zelfs als Xbox Live Arcade of PSN titel was Rogue Warrior een aanfluiting geweest, laat staan als full priced game. Rebellion moet zich diep, diep schamen voor dit wanproduct.



JAN

SCORE 20

Na krap twee uur bleef ik verbijsterd achter en hoopte ik dat het slechts een nachtmerrie was geweest.

ROGUE WARRIOR
PC / PS3 / XBOX 360
REBELLION / BETHESDA / NAMCO BANDAI PARTNERS
1 - 8 SPELERS
OUT NOW
18



RESIDENT EVIL ARCHIVES RESIDENT EVIL ZERO

STEVEN SPEELT OUWE MEUK

Capcom gaat onverstoorbaar verder met het herkauwen van oude Resident Evil delen, maar in het geval van Resident Evil Zero voor de Wii hebben ze zich volgens Steven danig verslikt.

Resident Evil Zero voor de Wii is een van de zeer vele ports op deze console. Ports voeren inmiddels de boventoon op dit systeem, en zelfs al zou dit meer gevoelsmatig dan reëel zijn, dan is het nog zorgwekkend. Terwijl de Wii zoveel meer zou kunnen zijn, wordt de hardware veelal gebruikt om de gloriedagen van oude consoles te doen herleven. Af en toe pakt dat goed uit, maar het kan ook een harde reality check zijn. Want terwijl sommige klassieke games en series na vele jaren nog steeds schitteren en mooi oud worden, zijn er ook games die beter een dierbare herinnering hadden kunnen blijven.

VEROUDERD

Resident Evil Zero is een game die inmiddels zijn leeftijd laat zien, en de nodige plastische chirurgie nodig heeft om nog mee te kunnen komen met de jonkies. Helaas is dit oude karkas zo uit zijn graf gelift en zonder enig poetswerk aan het werk gezet. Nou werd deze prequel toch al nooit gezien als een van de beste delen binnen de serie, maar veel aspecten van de game schieten volgens onze huidige standaard toch echt te kort. 2D games hebben bij voorbaat al een langere houdbaarheidsdatum omdat de standaard op het gebied van die grafische stijl niet voortdurend omhoog gaat. 3D games daarentegen kunnen snel verouderd overkomen, en als een game ook nog eens gebruik maakt van schrikeffecten is het helemaal jammer als de graphics niet weten te overtuigen. Ik werd in ieder geval niet bang van de wazige vijanden en statische achtergronden.

EXTRA'S WHERE ART THOU?

Dat het Gamecube spel niet volledig grafisch is omgebouwd, is nog wel te vergeven. De Wii is nu ook weer niet zó krachtig dat er heel veel winst behaald had kunnen worden.
Maar enige extra's hadden in ieder geval nog de illusie opgehouden dat er liefde in deze port zit. Helaas is er geen enkele vernieuwing te vinden. Geen nieuwe spelmode, geen nieuwe geheime eindbaas en zelfs geen ondersteuning voor de Wiimote.
Het enige verschil met de Gamecube versie is dat... uhm, nou ja, dat dit de Wii versie is.

"DIT IS WEL ECHT ONDER DE MAAT."

ACHTERHAALD

Het grootste struikelblok van Resident Evil Zero op de Wii is echter de besturing. Nu is de besturing van Resident Evil sowieso altijd een hot topic, maar in Zero kun je niet kiezen om de traditionele besturing om te ruilen voor een modernere variant. Het is dus om je as draaien door naar links of rechts te drukken op de analoge stick, en naar boven drukken verplaatst jouw personage altijd in de richting die hij of zij opkijkt. Het rondleiden van helden Rebecca en Billy door een ondergrondse Umbrella faciliteit zal voor nieuwkomers dan ook vooral een onhandige en frustrerende aangelegenheid worden. Er is een reden dat dit besturingssysteem vandaag de dag niet meer wordt ingezet, in ieder geval niet zonder een modern alternatief te bieden... Het is vooral deze achterhaalde besturing en de afwezigheid van extra's die Resident Evil Zero nekken op de Wii.



Bij mij in de trein is het in de spits zo ontzettend druk, dat ze de Intercity al hebben omgedoopt tot Interstaattie.



CONCLUSIE

Ik begrijp dat niet iedere port zo episch kan zijn als in het geval van Resident Evil 4, maar dit is wel echt onder de maat.


STEVEN

SCORE **58**

Nostalgie is mooi, maar hier wil je je kostbare tijd niet aan verspillen.

RESIDENT EVIL ARCHIVES: RESIDENT EVIL ZERO
Wii
CAPCOM
1 SPELER
OUT NOW
16



SAW

Jeroen had er van tevoren weinig vertrouwen in, maar was toch nieuwsgierig genoeg om zich als vrijwilliger aan te melden voor de review van SAW op de PS3. En achteraf had ie spijt natuurlijk…

In principe is Saw een geweldige game. Eentje die zijn licentie meer dan waarmaakt. Het spelen van Saw voelt namelijk precies alsof je in de film zit, alsof je slachtoffer van Jigsaw bent. Het spelen van Saw is namelijk een marteling zoals je zelden hebt meegemaakt. In dat opzicht verdient de game natuurlijk een 100.
Ware het niet dat het spel zelf gewoon niet te spelen valt!

WANPRODUCT

SAW is een wanproduct eerste klas. Zelden heb ik iets gespeeld waarbij ik mij zo vaak hardop afvroeg, waarom ik er in godsnaam aan begonnen was.
In deze third-person horrorgame (nou ja, horror, het is hoogstens griezelen om je personage te besturen) ben jij een gevangene van Jigsaw en moet je zien te ontsnappen. En dat doe je door óf voor de hand liggende puzzels op te lossen óf door andere gevangenen te vermoorden.
Grootste probleem is echter dat de game vrijwel niet te besturen valt. Het lopen gaat nog, maar het combat gedeelte is zo tergend slecht dat je vaker het loodje legt dan dat je iemand weet neer te slaan.

AFGEZAAGD

Het stomme is, ik had me nog zo voorgenomen geen 'afgezaagde' woordgrapjes te gebruiken bij het bespreken van deze game, maar toch kan ik niet anders. Ik moet namelijk constateren dat Konami de laatste tijd eigenlijk alleen maar van die afgezaagde games uitgeeft. Het enige onderdeel dat nog kwaliteit uitbrengt onder de Konami vlag, is Kojima Productions, al het andere is niet meer dan middelmatig en derhalve weggegooid geld. Dan kun je beter niks uitgeven en dat aan Hideo Kojima en zijn studio geven.


De ultieme marteling: een compilatie van alle TV-programma's waarin Patty Brard meedeed.

OF?

Of… ben ik keihard in de maling genomen, en was het de bedoeling van de ontwikkelaar om een game te maken die als een echte marteling aanvoelt. Want in dat geval zijn ze volledig in hun opzet geslaagd. Moeten ze alleen nog mensen vinden die het willen spelen. Want ik betwijfel of er ook maar één iemand is die hier voor z'n plezier vrije tijd aan gaat besteden.

CONCLUSIE

Saw, is zo verschrikkelijk slecht dat je dit alleen cadeau doet aan iemand die je haat. Verschrikkelijk haat!

JEROEN — SCORE 40

Mocht je na drie uur nog niet doorhebben dat het kut is, dan zul je het na vier uur wel begrijpen.

SAW
PS3 / XBOX 360 / PC
ZOMBIE STUDIOS / KONAMI
1 SPELER
OUT NOW
18

ASSASSIN'S CREED II: DISCOVERY

Over de PSP-versie van Assassin's Creed was Jan niet zo tevreden (zie elders deze PU). De DS versie daarentegen wist hem echter aangenaam te verrassen.

De DS had al eens eerder de dubieuze eer een AC avontuur te verwelkomen maar Altair's Chronicles was een mislukte poging de 3D wereld van de 'grote' consoles over te zetten naar de handheld van Nintendo. Poging twee heet Discovery, schuift je in de sandalen van Ezio en speelt een stuk aangenamer dan zijn voorganger.
Ubisoft heeft geleerd van z'n fouten, komt met een 2D sidescrolling platformer en lardeert die met wat versimpelde spelelementen uit Assassin's Creed II op PS3 en Xbox 360, en dat pakt dus beduidend beter uit.

EZIO THE HEDGEDOG?

Ezio beweegt lekker snel en hoe langer je rent zonder tussenpozen, hoe meer snelheid je opbouwt. Bij een grote jump rol je als een volleerde Sonic nog een tijdje door om je sprint naar de volgende richel te maken en opnieuw verder te springen en te klauteren.
Vooral in de eerste helft van het spel staat de platform gameplay in het zonnetje, terwijl de latere levels zich meer richten op stealth en combat. In sommige levels dien je binnen een bepaalde tijd van A naar B te sprinten en dan kun je confrontaties met guards maar beter mijden. Stealth levels vragen je zo onopvallend mogelijk te werk te gaan en hier gebruik je het beste je stealth kills. In de zogenaamde 'regular' missies is het aan de speler hoe hij zich van A naar B wil begeven.



KLEINE MIJLPAAL

De combat is simpel maar doeltreffend waarbij stealth kills en counter attacks het beste uit de verf komen. Ik was onder de indruk van de animaties en de heerlijke sound effects die de brute kills vergezelden. Ezio's slachtpartijen komen nog eens extra fraai in beeld doordat de camera inzoomt op diens dodelijke moves. Een sprong richting vijand en die met je hidden blade uitschakelen, is bijkans net zo bevredigend als op de grote consoles! Een andere aangename verrassing is het feit dat alle dialoog gesproken is en dat mag een kleine mijlpaal heten.

ONLOGISCH

AC II: Discovery kent ook wat minpunten. Zo is de game aan de korte kant en het leveldesign veelal onlogisch. Soms ben je onnodig aan het back-tracken omdat je niet weet waar je naartoe moet, heb je geen idee waarom je die ene hendel nu hebt omgezet en de minimap biedt eveneens weinig tot geen soelaas. Desondanks beschouw ik deze DS game als een meer dan redelijke aanvulling op de Assassin's Creed franchise als zodanig.

CONCLUSIE

Binnen de begrenzingen van het platform heeft Ubisoft een vermakelijk Assassin's Creed avontuur afgeleverd.

JAN — SCORE 70

Ik heb me een dikke vijf uur prima vermaakt met deze game.

ASSASSIN'S CREED II: DISCOVERY
DS
UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW
16

RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES

Wie fan is van schietspellen op rails, wordt op de Wii goed bediend de laatste tijd. Jurjen bekeek of The Darkside Chronicles zich kan onderscheiden in het aanbod aan on-rails-horror-shooters op de Wii.

Het redelijk geslaagde Resident Evil: The Umbrella Chronicles uit 2007 werd in 2009 gevolgd door twee on-rails-horror-shooters die wat mij betreft een stuk interessanter waren: House of the Dead: Overkill en Dead Space: Extraction. Waar House of the Dead opzien baarde door gore horror te combineren met grindhouse-effecten en hilarische situaties, wist Extraction de grenzen van het genre op te rekken met veel filmachtige aspecten en inventieve puzzel- en actiescènes. Tegen die achtergrond voelt Resident Evil: Darkside Chronicles



vooral als een stapje terug, omdat het spelletje weinig of misschien wel niets nieuws toevoegt aan het genre. Toch, voor de fans is het allemaal weer smullen geblazen.

VERWENNERIJ

Als ik het heb over smullende fans, dan doel ik een beetje op liefhebbers van on-rails shooters, maar vooral op fans van de Resident Evil-serie in het algemeen. Het bijzondere van Darkside Chronicles schuilt namelijk vooral in de verwennerij die trouwe volgelingen van de horrorserie over zich heen krijgen gekiept. Met Claire of Leon knal je je een weg door het RE-verhaal zoals dat in deel 2 en Code Veronica werd verteld, terwijl een nieuw scenario je terugvoert naar de zonovergoten omgevingen van Zuid-Amerika die we kennen uit RE5. In grotendeels bekende omgevingen beleef je menig 'o ja, dat was ook zo'-moment, terwijl nieuwe perspectieven en gelikte filmpjes ook nieuwe, voorheen onbekende en tamelijk duistere, feiten aan het licht brengen.

GEBIBBER

In die settings is het weer knallen, knallen, knallen, net als in voorganger Umbrella Chronicles, maar toch ook weer een klein beetje anders. De tamelijk vloeiend verschuivende camera is namelijk vervangen door een meer filmische 'shaky cam'. Dat dit de grootste speltechnische vernieuwing is, zegt eigenlijk al alles over Darkside Chronicles. Toch, het is een verandering die wat mij betreft goed uitpakt; dat het gebibber een extra moeilijkheidsgraad toevoegt aan het doeltreffend uitschakelen van je ondode belagers vind ik juist wel aardig.
Verder wandelt DS rustig verder in het straatje dat met UC was ingeslagen. Zombie hier, zombie daar, honden, kikkers, grote kerel door de muur: het knalt allemaal weer lekker weg, maar nieuw of grensverleggend mag het niet heten.

CONCLUSIE

Darkside Chronicles is een prima on-rails shooter die me beter is bevallen dan voorganger Umbrella Chronicles. Toch: er zijn betere on-rails-horror-shooters voor de Wii verkrijgbaar. En hoeveel van dat soort games wil je nu eigenlijk bezitten?

JURJEN

SCORE 65

Op 'Normal' duurt uitspelen een uur of zeven, daarna zijn er nog extraatjes vrij te spelen, moeilijkere standen, enzovoort.

RESIDENT EVIL: DARKSIDE CHRONICLES
Wii
CAVIA / CAPCOM
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
18

IPHONE / IPOD

RIDGE RACER ACCELERATED

Een nieuwe Ridge Racer betekent automatisch een overenthousiaste Jeroen. Dus we maken deze intro niet langer dan nodig en laten Zaandam's snelste virtuele coureur meteen los gaan op zijn favo raceserie.

"Riiiiiiiiidge Raaaaceeeerrrr!!!" Jongens, wat kan ik me die kreet nog goed herinneren. Al vanaf de PSone was deze arcaderacer mijn favoriet, en nu heeft Namco Bandai er voor gezorgd dat ik nooit meer zonder hoef, want tot mijn niet geringe verbazing is Ridge Racer sinds kort ook te spelen op de iPhone en iPod Touch; je begrijpt dat ik in eerste instantie mijn geluk niet op kon...

DRIFTEN ALS EEN MALLE

Je kent Ridge Racer wel, toch? Nee, het is geen Need for Speed en al helemaal geen Gran Turismo. Dit is geen realistische racegame, dit is lekker arcade, oftewel gasknop ingedrukt houden en gaan! De enige keer dat je je gas loslaat, is tijdens het insturen van een bocht om daarna de knop weer heel snel in te rammen want dan ga je glijden. En dat is nu net hét ding van Ridge Racer, dat glijden door de bochten. Niet alleen rond je daarmee de bocht veel sneller, je bouwt tijdens zo'n drift ook je Nitro op, waarmee je op de rechte einden duizelingwekkende snelheden kan bereiken.

STUREN

Het sturen gaat, zoals je misschien al verwacht had, door middel van het kantelen van je iPod/iPhone en dat werkt aardig, niet perfect maar aardig. En daar zit nu net het probleem, want aardig is niet goed genoeg in een game als Ridge Racer. De besturing is essentieel, je moet supersnel kunnen sturen/reageren en dat gaat via dat gekantel van je scherm niet optimaal. Ik kan het weten want ik ben de Ridge Racer koning van de redactie! (Niemand op de PU-redactie speelt deze game - Ed.)
Ander probleem is dat de game vrijwel geen snelheid weergeeft en, sterker nog, op topsnelheid langzamer lijkt te lopen, waardoor bochten inschatten en sturen een stuk lastiger wordt. Natuurlijk zal de game geüpdate worden, maar goed, deze app ligt zo in de winkel en dus kan zelfs ik als doorgewinterde fan, dit niet goedkeuren.
Lees daarom snel de conclusie voor ik me bedenk.



Ik had ooit een vriendin, die kon me toch racen! Haalde lap record na lap record. Ik zei: 'hier moet je in doorgaan'. Toen is ze lap danseres geworden...

CONCLUSIE

Met pijn in mijn hart heb ik dit oordeel geveld. Slechte framerate en een niet meer dan redelijke besturing, dit valt niet goed te praten. Zelfs niet voor een fan met een roze bril in een Ridge Racer T-shirt!

JEROEN

SCORE 50

[illegible]

[illegible]
[illegible]
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
3

TATSUNOKO VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS

POWER UNLIMITED GOLD

STEVEN ZIET STERRETJES

Wii-bezitters die van een robbertje vechten houden, zitten natuurlijk al lange tijd met jaloerse ogen te loeren naar de vele fightinggame toppers op de PS3 en 360, maar dit keer zijn de rollen omgedraaid. Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars verschijnt namelijk exclusief op de Wii. Specialist Steven zag zijn aanvankelijke scepsis al snel omslaan in enthousiasme.



Prettig dat ze in deze game niet zo rolbevestigend denken dat ze dat Yatterman personage een Marokkaans uiterlijk gegeven hebben.

Ik was niet alleen verbaasd dat een game als Tansunoko vs. Capcom exclusief op de Wii verscheen, ik was ook redelijk sceptisch. Maar nu ik zelf een week met de game in de weer ben geweest, kan ik niet anders dan concluderen dat dit een hoogwaardige Capcom release is. Zelfs na het spelen van toppers als Street Fighter IV en Tekken 6 blijft Tatsunoko vs. Capcom een geweldige fightinggame voor de echte liefhebber, ook al zijn veel van de gameplay mechanismen gesimplificeerde varianten van de basis uit titels als Marvel vs. Capcom 2.

> "EEN VAN DE KNAPSTE Wii GAMES DIE IK KEN."

SNEL EN SPECTACULAIR

Je hebt drie verschillende aanvallen, die je kunt combineren met enkele simpele inputs met de D-Pad voor speciale aanvallen. Je kunt een gevulde speciale energiemeter gebruiken voor verscheidene Hyper aanvallen, die je ook kunt afbreken of combineren met jouw tweede personage. Je speelt namelijk steeds met twee vechters die je in tag stijl kunt afwisselen.
Persoonlijk had ik verwacht dat dergelijke gameplay meer een soort van 'party game' kwaliteit zou hebben en mijn aandacht niet heel lang vast zou kunnen houden, maar toen ik eenmaal begon te spelen, was ik al snel verkocht.
De actie is enorm snel en oogt verschrikkelijk spectaculair. Het is echt geweldig om te zien hoe de Wii dergelijke vette actie op het scherm weet te toveren. En de mix van alle mogelijke aanvallen, ook al worden deze met slechts drie knoppen uitgevoerd, zorgen voor een verrassend interessant totaalplaatje.





De broodje-warm-vlees-broodje-bapao aanval...

REDDER IN DE NOOD

Als we het eens zijn over het feit dat de Nintendo Wii niet veel langer zonder nieuwe hardcore games kan, dan is Tatsunoko vs. Capcom een echte redder in de nood. Bovendien is de game grafisch een plaatje. De animaties zijn schitterend en de speciale effecten en felle kleuren tijdens Hyper aanvallen vliegen je om de oren. De 3D personages in combinatie met 2.5D achtergronden leveren een van de knapste Wii games op die ik ken.
Aan game modes is ook geen tekort, hoewel ik alleen al met de geweldige Versus mode een tevreden man was geweest.
Het komt jammer genoeg de laatste jaren niet vaak voor dat ik enthousiast ben over een Wii game, maar aan Tatsunoko vs. Capcom valt simpelweg niets af te dingen. En voor de goede orde, met de Wiimote is prima te spelen maar een Classic controller is geen overbodige luxe. Laten we hopen dat meer ontwikkelaars het goede voorbeeld van Capcom volgen en dit soort geweldige titels voor de Wii gaan maken.

WAT IS EEN TATSUNOKO?

Dit is inmiddels de zevende 'Versus' game van Capcom, dus het concept is niet nieuw. Bekende personages uit Capcom series nemen het op tegen een ander bont gezelschap, ditmaal vechters afkomstig uit series van de klassieke animatiestudio Tatsunoko. Het resultaat is een interessant rooster met vechters, uit onder andere series als Tekkaman, Cashern, Yatterman, Gatchaman, Megaman, Street Fighter, Onimusha en Viewtiful Joe.
Voor liefhebbers van de wat oudere Japanse animatieseries is het een feest van herkenning. Voor mij persoonlijk is de aanwezigheid van de helden uit Gatchaman, bij ons ooit op TV verschenen als Strijd Der Planeten, de grote trekpleister.

CONCLUSIE

Met Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars begint de Wii in ieder geval lekker in 2010!


STEVEN

SCORE 91

Niet zolang tot er weer een fighter van dergelijk niveau op de Wii verschijnt!

TATSUNOKO VS. CAPCOM
ULTIMATE ALL-STARS
Wii
CAPCOM
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

12



ASSASSIN'S CREED: BLOODLINES

Niet Ezio, maar Altair speelt de hoofdrol in dit nieuwe meestermoordenaar avontuur. Jan onderzocht of bloed daadwerkelijk dikker is dan water in Assassin's Creed voor de PSP...

Toen duidelijk werd dat Ubisoft AC ook naar de handhelds bracht, had ik van te voren mijn geld op de PSP versie gezet. Ik zat er echter behoorlijk naast: de DS versie is goed te pruimen (zie elders deze PU) maar op PSP stelt het spel teleur.

GEEN FLOW

Het idee is dat je als Altair diverse Tempeliers om gaat brengen op Cyprus. Nu is om te beginnen die locatie al veel minder interessant dan de Arabische steden uit deel 1, maar de gameplay is eveneens verworden tot een simpel platformspelletje dat niet goed werkt.
Daarbij zijn de omgevingen ook nog eens vele malen compacter. Dat ik niet door complete steden als in AC/AC 2 zou gaan rennen, springen en klauteren, begrijp ik ook wel, maar de locaties hier zijn echt te beperkt.

Daarbij voelt het rennen en springen over de daken alsmede het klimmen stroef. Zo werkt de camera niet mee, is je vrijheid veel beperkter, kun je niet overal op en af klauteren waardoor je dommig vast komt te zitten, en daardoor ontbreekt de freerunning flow die je wel ervaart op de 'grote' consoles.

ONGEINSPIREERD

Een gemiste kans is het verhaal dat ongeïnspireerd verteld wordt. Altair en Maria doen nog een beetje hun best er wat van te maken, maar de andere personages zijn oninteressant en worden totaal niet uitgediept.
Ook het achtergrondverhaal ben je na vijf minuten alweer vergeten en dat is jammer, zeker omdat AC 2 nu juist zo vol mysterie en plottwisten zat.
Wat wel redelijk werkt, is de combat. Altaïr is fraai geanimeerd en met behulp van reguliere combat en stealth combat kun je heel wat coole kills maken. Jammer is dan weer dat de A.I. van sommige guards ronduit stupide is. Er waren momenten dat ik voor de ogen van de ene bewaker een andere besprong en vanachter in zijn nek stak. De nog levende bewaker stond erbij en keek ernaar. Op andere momenten belandde ik in een zwaardgevecht, terwijl een patrouillerende guard langsliep en gewoon verder wandelde alsof er niets aan de hand was. Hierdoor was de hele noodzaak om stealthy kills te maken met m'n hidden blade totaal verdwenen en ging ik maar gewoon barbaars hakken.

CONCLUSIE

Dit PSP avontuur is slechts een schim van wat zijn console broeders zo goed maakte.



JAN

SCORE **50**

In vijf à zes uurtjes ben je door dit haastklusje heen.

ASSASSIN'S CREED: BLOODLINES
PSP
UBISOFT
1 SPELER
OUT NOW



SAVAGE MOON

Leuk, al die kleine spelletjes die Sony momenteel in de PlayStation Store gooit! Jeroen surfte even het internet op en kwam terug met Savage Moon, een Tower Defence game die, zoals hij het zelf zegt, best aardig is.

Ik vind Savage Moon best een aardig spelletje, maar meer ook niet. Waarom? Heel simpel, omdat dit de zoveelste Tower Defence game is en er inmiddels al vele betere, mooiere en bovenal goedkopere varianten van op de markt zijn. Wederom bouw je de grond rondom je basis vol met machinegeweren, anti-aircraft geschut en mortieren om de aanvalsgolven van kruipende en vliegende alienschepsels te stoppen. Natuurlijk verdien je geld met het tot pulp knallen van de beestjes en daar kun je dan weer upgrades voor kopen zodat je machinegeweer een stukkie krachtiger wordt en net even wat verder kan knallen.
En ook hier is het weer zo, dat hoe verder je komt, de vijandelijke aanvalsgolven steeds heftiger gaan worden. Denk hierbij vooral aan sterkere schepsels die in steeds grotere hoeveelheden op je basis af komen kruipen.

BEST AARDIG

Als je het zo leest, begrijp je wellicht mijn 'best aardig' stempel die ik op deze game wil plakken. Het spel blinkt verder dan ook nergens echt in uit. Het is een degelijke variant op het aloude bouw-zoveel-mogelijk-torens-die-op-badguys-schieten-zodat-ze-doodgaan-en-dus-niet-je-basis-in-kunnen-kruipen Tower Defence principe.
Het biedt genoeg afleiding voor wanneer je in de file staat of je trein vertraging heeft of gewoon wanneer je met je vriendin op de bank zit omdat zij zo nodig Grey's Anatomy wil kijken met jou ernaast!

STANDAARD

Moet ik verder nog iets vertellen over Savage Moon? Misschien het feit dat je het spel ook als PS3 game kunt downloaden en dus op je PS3 in glorieus HD kunt spelen. Maar wellicht is dat wat te veel eer voor een 'best aardige' game. Ik bedoel, ik zou 'm al niet eens erg lang op mijn PSP spelen, laat staat op mijn PS3: die gebruik ik liever voor het echte werk, zoals God of War of Bayonetta.
Daarom wilde ik het hier maar bij laten, een halve pagina besteden aan zo'n standaard game als Savage Moon, is eigenlijk al een beetje veel van het goede, en het is nog een 'best aardige' klus ook om er iets zinnigs over te schrijven.



CONCLUSIE

Best aardig, of had ik dat al gezegd?



JEROEN

SCORE **62**

Sowieso een hele aflevering Grey's Anatomy.

SAVAGE MOON
PSP
SONY
1 SPELER
OUT NOW



TEKKEN 6

Pro-gaming heeft een flinke groei doorgemaakt de laatste decennia en inmiddels worden er jaarlijks vele toernooien georganiseerd waarin allerlei spelgenres aan bod komen. Vooral fightinggames leiden vaak tot spannende confrontaties, en de lancering van Tekken 6 heeft zelfs een eigen wereldkampioenschap opgeleverd. Steven vloog naar Londen om daar de Nederlandse deelnemer Jay 'Wogus' Kim te volgen tijdens de finale van de PAL-gebieden.



Jay 'Wogus' Kim (links) in actie.

Verslag doen van een pro-gaming event is niet zo lastig. Je schrijft wat over de deelnemers en vertelt steeds braaf wie er doorgingen naar de volgende ronde. Kortom, je kunt pro-gaming events benaderen zoals elke willekeurige sport.
Toch mis je dan een belangrijk aspect van een dergelijke bijeenkomst van gamers. Ik heb inmiddels een paar toernooien bijgewoond van de gasten van drakenslag.com, die regelmatig fightinggame wedstrijden organiseren, en ik ben aanwezig geweest bij de Nederlandse, Europese en Wereldkampioenschappen van de World Cyber Games, en het blijft een aparte gewaarwording om mensen op een dergelijk hoog niveau te zien spelen. Toch zijn wedstrijden met fightinggames verreweg mijn favoriete tak van de e-sports. Het tempo ligt hoger en de aard van de gameplay leent zich uitstekend voor echte confrontaties tussen de deelnemers. Confrontaties waarin iemand helemaal kapot kan worden geschopt. Met 0-4 achter staan in een voetbalwedstrijd of tweede worden in een race voelt minder pijnlijk dan met harde combo's een reeks ronden verliezen.

> "ALS JE EVEN EEN SECONDE NIET GOED OPLET, KAN HET EINDE OEFENING ZIJN."

SFEER

De sfeer bij dit soort toernooien is dan ook wat ik interessanter vind om te belichten. Allereerst zijn de toeschouwers erg begaan met de matches en veelal een stuk luidruchtiger dan bij andere e-sport wedstrijden.
Ten tweede is het een redelijk hechte community dus veel deelnemers kennen elkaar, onderhouden contact, en spelen indien mogelijk regelmatig tegen elkaar. Met een relatief nieuwe game als Tekken 6 is het bovendien interessant om te zien wie met welk personage speelt. Zeker als je rekening houdt met het hele rock-paper-scissor aspect van fightinggames. Iedereen kan van iedereen winnen maar toch heeft iedere vechter een redelijke counter, evenals een concurrent waar zij het weer makkelijker tegen hebben. Daarnaast is het ook de vraag hoe iemand met een bepaald personage speelt, want het verschil tussen defensieve of aanvallende spelers is groot, evenals welke combo's iemand overwegend gebruikt.

EERLIJK?

Omdat er zoveel factoren meespelen in het bepalen wie er wint, los van de basis skills waarover iemand beschikt, wordt het helemaal interessant als je de druk waaronder spelers moeten presteren ervaart. In fightinggames kan een ronde zo voorbij zijn, en Tekken 6 is hier geen uitzondering op. Als je even een seconde niet goed oplet, kan het einde oefening zijn voordat je met je ogen kunt knipperen.
Maar het doorgronden van de manier van spelen van je tegenstander is gelukkig nog altijd het belangrijkste. In fightinggames ben je als het goed



Ondanks een nederlaag in de eerste ronde bereikte Jay Kim toch nog een vierde plaats.

PAL REGION CHAMPIONSHIP

STEVEN VOLGT PRO-GAMERS


Volgens Jay wordt Tekken steeds completer en complexer.


Tijdens fightinggame toernooien is het vaak rumoerig dus je moet je goed kunnen concentreren.

is de hele tijd je tegenstander aan het lezen om te reageren of juist te anticiperen op zijn acties. Zo kan het dus zomaar gebeuren dat als twee van de deelnemers aan een reeks casual potjes beginnen, de een de eerste drie matches wint, om vervolgens zeven keer verslagen te worden. Dan leert de ander zijn trucjes dus kennen en is het ineens afgelopen met degene die de eerste potjes fluitend won. Wie is er dan beter? Je zou zeggen diegene die leert en investeert... Maar tijdens een toernooi, in het geval van twee deelnemers die elkaar niet kennen, is dat degene die de eerste paar matches wint. Is dat eerlijk?

HERKANSING

Gelukkig is er soms een manier om nog in de race te blijven na een eerste nederlaag. Zo lukte het onze Nederlandse deelnemer Jay Kim (die in de eerste ronde verloor van een Fransman die met Paul speelde) om via herkansingen toch nog een vierde plek te veroveren. Na in eerste instantie van het hoofdpodium afgespeeld te zijn, tikte Jay een hele reeks aan tegenstanders weg met behulp van de zwaarlijvige Bob, een nieuwkomer in Tekken 6. Een vierde plek is sowieso een mooie prestatie maar als de eerste loting er anders had uitgezien, had er ook zomaar een andere winnaar geweest kunnen zijn. Nu ging de Fransman GenN1us er met de overwinning vandoor, dezelfde vervelende klier die Jay de eerste ronde in de weg zat. Hij mag het binnenkort in Japan opnemen tegen de winnaars uit de andere regio's. Maar als ik Jay mag geloven gaat niemand een deuk slaan in de Japanse superioriteit op het gebied van Tekken. ✪

IN GESPREK MET: JAY 'WOGUS' KIM

PRO-GAMER



PU: Zou je iets kunnen vertellen over je gaming achtergrond? Speel je al lang, en ligt je focus alleen op fightinggames?

JAY: Vroeger had ik met mijn broer een Neo Geo CD. Daar hadden we zo'n vijftien jaar terug 1150 gulden voor betaald, omdat we helemaal waren weggeblazen toen we de arcade games op een vakantie in Korea zagen, voornamelijk de oude SNK games zoals Samurai Shodown en the King of Fighters. Sindsdien ligt mijn focus inderdaad op fightinggames.

PU: Zijn er nog andere fightinggame series die je graag speelt of ben je een Tekken only guy?

JAY: Met name de Street Fighter serie speel ik graag, maar de laatste tijd focus ik me alleen op Tekken.

PU: Wat vind je van Tekken 6, vergeleken met de voorgaande succesvolle delen?

JAY: Tekken 6 begint steeds completer en complexer te worden, omdat er steeds meer karakters en moves bijkomen, waardoor het alleen maar pittiger en interessanter wordt.

PU: Jij hebt de arcade versie van Tekken 6 ook uitgebreid gespeeld. Zijn er opvallende verschillen of is het een identieke port?

JAY: Het is een identieke port, hoewel er af en toe grafische slowdowns optreden die vrijwel niet in de arcade versie voorkomen.

PU: Wat trekt jou aan in fightinggame toernooien, en vind je dat deze verschillen van andere pro-gaming events?

JAY: Op fightinggame toernooien speel je op de man. Er is vaak een competitieve druk onderling, omdat je naast elkaar zit. Het is er ook vaak rumoerig (luidruchtig publiek) dus je moet je goed kunnen concentreren. De competitie trekt me aan, de drive om mensen te verslaan en uiteindelijk het gehele toernooi te winnen.

PU: Kun je een analyse geven van jouw prestaties dit toernooi? Je bent via een knappe omweg alsnog vierde geworden. Ben je tevreden?

JAY: De eerste match moest ik tegen de uiteindelijke winnaar. Ik was heel nerveus en daardoor maakte ik veel fouten. Als ik me had kunnen opwarmen, had ik hem kunnen verslaan. Het waren uiteindelijk stuk voor stuk lastige tegenstanders, maar allemaal te hebben. Mijn doel was om minimaal als derde te eindigen, uiteindelijk ben ik vierde geworden. Ik ben dus wel enigszins tevreden.

PU: Wil je nog iets kwijt aan onze lezers?

JAY: Ik zou alle Tekken spelers en liefhebbers in Nederland aan willen raden om een kijkje te nemen op www.tekkenzone.net en de toernooien in de gaten te houden. Ik zal zoals gewoonlijk op vrijwel alle Nederlandse Tekken toernooien aanwezig zijn. Tot dan!

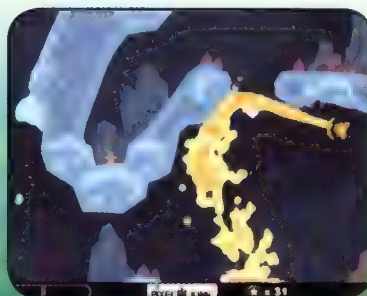
DOWNLOADABLE GAMES

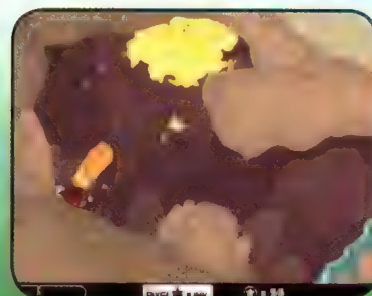
Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

PIXELJUNK SHOOTER

PS3 PLAYSTATION STORE

De gasten die ons al eerder PixelJunk Racers, PixelJunk Eden en PixelJunk Monsters gaven, namen ditmaal het shootergenre onder hun hoede en het resultaat mag er zeker zijn.
Jij bestuurt een ruimteschip en dient diverse bemanningsleden te redden. Je kunt simpel naar ze toe vliegen en ze aan boord hengelen met je grapple, maar er is een catch want je kunt niet overal bij. Soms is de weg versperd door een lavaveld en zul je dus op zoek moeten gaan naar een manier om daar zonder kleerscheuren langs te raken.
Het is op zich een vrij simpele game, maar juist door de toevoeging van diverse stoffen die allemaal anders reageren, denk aan ijs, water, lava en een magnetisch goedje, zul je met name in de latere levels alles op alles moeten zetten om iedereen te bevrijden en de bazen te verslaan.





NNB SPELERS 1 - 2 SCORE



GRAVITY CRASH

PS3 PLAYSTATION STORE

Dit ruimtevaartspelletje lijkt een beetje een combinatie van PixelJunk Shooter en Asteroids.
De besturing vertoont namelijk heel wat overeenkomsten met Asteroids en je dient, net als in PixelJunk Shooter, bemanningsleden te redden terwijl je alle vijanden uit het beeld wegvaagt.
Probleem met Gravity Crash is echter dat het niet zo heel erg leuk is om te spelen, en da's toch wel essentieel eigenlijk.
Vooral het ontbreken van enige variatie is de doodsteek voor het spelplezier. Het komt er gewoon steeds op neer dat je bepaalde zaken kapot moet schieten om verder te kunnen. That's about it.
Jammer, en niet nodig, want PixelJunk Shooter toonde aan dat je met gelijksoortige gameplay best een gevarieerde game kunt maken.





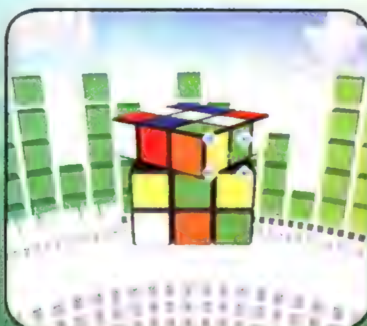
€ 8,00 SPELERS 1 - 4 SCORE

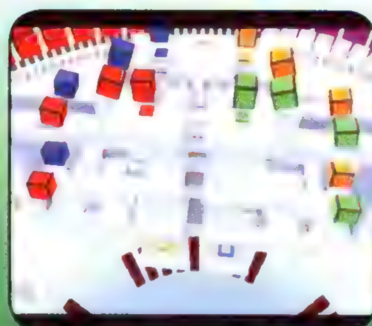


RUBIK'S PUZZLE GALAXY: RUSH

Wii WiiWARE

Van de makers van TokiTori en TwoTribes! (dus uit Harderwijk!) komt Rubik's Puzzle Galaxy, en dat is natuurlijk een puzzelgame waarin je met allerlei varianten van de Rubik Cubes aan de slag gaat. Althans dat is een onderdeel van de game.
Het andere gedeelte is een Chu Chu Rocket-achtige game, waarbij de kubusjes over een veld rollen en jij met behulp van pijlen de kubusjes de juiste richting op stuurt.
Aanvankelijk krijg je de indruk dat deze game wel erg veel op de Chu Chu Rocket gameplay leunt, maar al spelend blijkt dit spelletje weldegelijk een eigen gezicht en een eigen stijl te hebben.
Een eigen gezicht dat ons best goed beviel. Dus mocht je op zoek zijn naar een nieuwe puzzelgame dan kun je wat ons betreft Rubik's Puzzle Galaxy gerust eens opstarten.





600 WII PUNTEN SPELERS 1 - 2 SCORE



BLASTER MASTER

VIRTUAL CONSOLE / Wii

Blaster Master is vooral goed met old-school Metroid te vergelijken. In grote grottenstelsels spring je van platform naar platform en vuur je op beestjes, tot je met geen mogelijkheid meer verder komt: dan is het tijd ergens een nieuwe power-up te veroveren.
Groot verschil met Metroid: je schiet met een tank. En in die tank zit een poppetje dat je kunt laten uitstappen, bijvoorbeeld als je een deurtje treft waar de tank niet doorheen past. Meestal wacht je achter zo'n deurtje een labyrint waarin de actie van schuin bovenaf wordt getoond, zoals in old-school Zelda.
Als de verwijzingen naar old-school Metroid en Zelda je aanspreken, is dit spel zeker vijf euro waard, maar houd wel rekening met een old-school moeilijkheidsgraad.




500 NINTENDO POINTS SPELERS 1

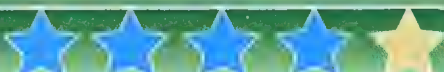


FOTO FACE: THE FACE STEALER STRIKES

DSiWARE / DSi

Tussen al dat goedbedoelde maar gruwelijke gruis wat DSiWare heet, is het fijn eens een titel van EA te treffen. EA, man! Wanneer zo'n bedrijf van naam en faam de moeite doet een DSiWare-titel uit te brengen, dan zal het wel wat zijn, toch?
De opzet verraadt al een creatieve inborst: dankzij de camera en microfoon van de DSi kun je het hoofdpersonage je eigen gezicht en stem meegeven, terwijl je de vijanden kunt laten 'inspelen' door mensen in je omgeving. Lachen, grappig, leuk, totdat het spel begint.
Het spel is een standaard platformer zoals we die in de jaren tachtig al duizend keer hebben gespeeld, maar dan saaier. Je kunt van kostuums en wapens wisselen, maar het enige wat dit spel uiteindelijk oplevert, is een gat in onze portemonee en gezichtsverlies voor EA.




800 NINTENDO POINTS SPELERS 1



CASTLE OF MAGIC

DSiWARE / DSi

Op zoek naar een leuke platformgame om op je DSi te downloaden? Déze moet je hebben: Castle of Magic.
Als de titel of plaatjes je bekend voorkomen, dan kan dat kloppen, want Gameloft heeft dit fijne spelletje eerder al uitgebracht op de iPhone. Het grootste probleem van die versie, namelijk het gebrek aan een richtingsknop, is op de DSi in één klap opgelost, zodat je zonder frustrerende misstappen heerlijk kunt genieten van al die fraaie kleurtjes en vrolijkstemmende fratsen waarin de vijf werelden met elk drie levels voorzien.
Speltechnisch is vooral de mogelijkheid te transformeren interessant. De DSi-versie probeert dit aspect nog wat te verdiepen door de camera erbij te betrekken, maar dat voelt geforceerd en voegt weinig toe. Die richtingsknop daarentegen, man, daar wordt de game echt stukken beter van!




500 NINTENDO POINTS SPELERS 1



PALLURIKIO

WiiWARE / Wii

Platformers met balletjes; sinds Monkey Ball is het bijna een genre op zich. Pallurikio gebruikt echter geen 3D maar laat je de actie volgen vanuit een 2D-zijaanzicht, waarmee de game netjes het straatje van LocoRoco, Rolando en Kirby's Canvas Curse binnenrolt.
Inderdaad, dat zijn niet de minste spellen, en net als die games maakt Palluriko ook nog eens goed gebruik van de unieke besturingsmogelijkheden die het systeem biedt: je moet je balletje met de afstandsbediening aanwijzen en wegschieten om hem voorbij de gaten en andere hindernissen te jagen.
Een topper dus? Nou nee. Daarvoor ontbreekt het de game aan werkelijk nieuwe ideeën of pakkende levelontwerpen.
Het voelt allemaal nogal veilig en voorspelbaar, als een game die wij zelf hadden kunnen maken. En dat is geen aanbeveling!





1000 NINTENDO POINTS SPELERS 1



COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Veronique de Groot
UITGEVER Martin Smelt
DIRECTIE Wouter Hendrikse, Richard Mul, Hans Nusselder, Johan van Dijk
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Botteller, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
COMMERCIEEL MANAGER Danny Francken
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel, Eefje van Es
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

Abonnementen
Abonneren kan via de website www.pu.nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 43,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via de website. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service). Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.



CHICK VAN DE MAAND

WEINIG KEUS DEZE MAAND QUA AANTREKKELIJKE VROUWELIJKE PERSONAGES. JEROEN WILDE ZELFS EEN VROUWELIJKE DECEPTICON NOMINEREN! TOCH, ALS JE JE DE DAME ACHTER HET RAAM VAN PAGINA 28 NOG HERINNERT: DIE VIEL EIGENLIJK BEST TE PRUIMEN.
WE DOEN HET DEZE MAAND DUS MET MADISON UIT HEAVY RAIN. WAS HET MAAR WAAR, ZUCHTTE WOUTER...

ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★Veel criticasters beweren dat games slecht zijn voor je sociale leven. Totaal gelul natuurlijk, behalve in het geval van Wouter. De man zat zo diep in Dragon Age dat hij Kerst en Oud & Nieuw totaal vergat. Niet dat zijn ouders hem misten, de man zegt thuis net zo veel als op kantoor. En dat is dus niks op wat Oost Gronings gebrabbel na en de quote: "ik goa effe schijte en un peuk rauken".
★We weten niet of het nu de bedoeling was van de makers van Avatar, maar soms lagen we echt blauw van het lachen om de wel erg simpele gameplay van dit spel. En waarom al die mooie beesten creëren, als je ze al vanaf de eerste minuut naar de klote moet knallen... Hoewel we achteraf gezien die optie graag bij De Sims Beestenboel aanwezig hadden gezien.
★We beseffen opeens dat nu steeds meer games een co-op mode krijgen, het onvermijdelijk wordt dat we zelf ook eens vrienden gaan zoeken. En wel het soort vrienden dat niet de naam 'Dark Anal Raper XX' of 'XxmightyMousexX' draagt.
★Bayonetta scoort ook bij ons op de redactie big time. De eerste keer dat we een chick met een bril lekker vinden. Opent weer hele nieuwe werelden in de kroeg...
★Wel zo makkelijk dat Capcom bij Dark Void op de DS voor ons al meteen het cijfer achter de titel heeft gezet: Dark Void Zero.
★EA zegt nog steeds pal achter Tiger Woods te staan. Dat is bij hem ook de veiligste positie als we al zijn 1678378 maîtresses mogen geloven.

WAAR WAS DE REDACTIE DE AFGELOPEN MAAND MEE BEZIG?

11% Wouter zien kwijlen bij het vooruitzicht volgende maand Mass Effect 2 te mogen spelen (kijk naar een hond die te gulzig drinkt en je weet wat we bedoelen).

9% Wachten op treinen die niet kwamen (en die PSP gaat maar een kleine drie uur mee).

12% Medelijden hebben met Codemasters dat zo'n beetje elke week nieuwe teams en rijders aan hun Formule 1-game moet toevoegen. En die game dient eind februari toch echt af te zijn om nog relevant te wezen.

7% Wenkbrauwen fronzen vanwege The Saboteur en Dark Void. Als je zeker wilt weten dat je game niet verkoopt, moet je dit soort shit tijdens de feestdagen in de winkels leggen.

12% Beseffen dat als we Modern Warfare 2 nog langer in onze Xbox 360 en PS3 laten zitten, hij mogelijk vast groeit.

9% Onderzoeken of de Chinese maffia ook FIFA 10 heeft geïnfiltreerd, want we winnen sommige potjes de laatste tijd wel heel gemakkelijk.

11% Blij zijn dat games als Fable III, Mafia II en Alan Wake 100% zeker in 2010 zullen uitkomen. Hebben we na de hausse van de eerste twee maanden gelukkig verder ook nog wat te doen in het nieuwe jaar.

7% Het begin van de oorlog tussen Battlefield Bad Company 2 en Modern Warfare 2 meemaken en eigenlijk nu al weten wie er gaat winnen.

8% Vinden dat de milieuconferentie van Kopenhagen eigenlijk Bioshock genoemd had kunnen worden.

14% Constateren dat zombies weer helemaal hot zijn dankzij ondermeer Left 4 Dead 2, Dead Rising 2 en Resident Evil: Dark Chronicles. Dat komt goed uit, want van al die levensloze types in de trein gedurende de ochtendspits krijgen we toch wel bepaalde moeilijk te onderdrukken neigingen.



KOREAANS DANSJE

Als je Jurjen's artikel over zijn avonturen in Korea hebt gelezen, ben je vermoedelijk ook een foto van een paar dansende Koreaanse dames tegengekomen. Kenners van de Koreaanse popmuziek zullen ongetwijfeld de meidenband '4 Minute' herkend hebben die daar superpopulair is.
Jurjen heeft nog z'n visitekaartje aan de dames overhandigd en gezegd dat hij graag met het viertal op zijn hotelkamer wat zou kletsen over een eventueel optreden in Uitgaanscentrum de Smelt in Assen, maar meer dan een niet begrijpende stralende glimlach viel er voor hem niet te halen.



TO DO LIST

- ONS PREPAREREN VOOR DE "HETE" FEBRUARI EN MAART MAANDEN WAARIN ECHT EEN HELE HOOP FRAAIE GAMES UITKOMEN. WINTERSPORT SLAAN WE DAN OOK MAAR EEN JAARTJE OVER, WAT GOED NIEUWS IS VOOR ALLE ANDERE MENSEN OP DE PISTES. WORDEN ZE TENMINSTE NIET DOOR EEN OP HOL GESLAGEN GAMEJOURNALIST DIE IETS TE VEEL SHAUN WHITE SNOWBOARDING HEEFT GESPEELD, VAN DE SOKKEN GEGLEDEN.
- JAN HEEFT NOTARIEEL LATEN VASTLEGGEN DAT EVENTUELE VOLGENDE DELEN VAN DRAGON AGE EN MASS EFFECT NAAR HEM TOE ZULLEN KOMEN, NU WOUTER NA DRAGON AGE VOLGENDE MAAND OOK DE REVIEW VAN MASS EFFECT 2 MAG GAAN DOEN. NU MOET GEZEGD WORDEN DAT WOUTER IN STAAT WAS ZIJN MOEDER IN TE RUILEN VOOR BEIDE GAMES, MAAR HET WAS TOCH EEN PIJNLIJKE ERVARING VOOR ONZE JAN, DIE JARENLANG HET ALLEENRECHT OP RPG'S HAD BIJ DE PU.
- WOUTER WEET DAN OOK NU AL ZEKER DAT ALS HIJ NAAR DE E3 VLIEGT MET DE KLM EN JAN ZIT IN HET VLIEGTUIG, DAT HIJ DAN DOOR DE MACHT DIE JAN HEEFT BIJ DEZE MAATSCHAPPIJ MET ZIJN GOLDEN PLATINUM ELITE DIAMANT PRESTIGE CARD, OP ZEKER NAAST HET TOILET ZAL ZITTEN. EN JAN DRIE DAGEN HEET INDISCH ETEN IN Z'N DARMEN ZAL BEWAREN TOT AAN DIE VLUCHT...
- DE GROTE MAN ACHTER DE GRAN TURISMO-REEKS, YAMAUCHI, HEEFT ONLANGS EEN 25-UURS RACE COMPLEET UITGEREDEN. LEUK EN AARDIG VOOR HEM EN HEEL STOER OOK, MAAR WE HEBBEN LIEVER DAT HIJ ZIJN GAME EENS AFMAAKT. OF ZOU HIJ INSPIRATIE HEBBEN WILLEN OPDOEN VOOR EEN 25-UURS RACE IN GRAN TURISMO 5? DAT ER NAAST DIE NEGEN DISKS MET 176378 AUTO'S, OOK NOG EENS EEN APARTE DISK VOOR DIE RACE KOMT.
- ALS ALLES GOED GAAT KOMT SPLINTER CELL CONVICTION ERGENS IN JANUARI OP DE REDACTIE AAN. JAN SLAAPT DEZE MAAND DAN OOK PERMANENT VOOR DE DEUR, WANT HET ZAL 'M NIET OVERKOMEN DAT OOK DEZE FAVORIET VAN HEM VOOR Z'N NEUS WORDT WEGGEKAAPT. EN WIE DE SITUATIE VOOR DE DEUR VAN DE PU-REDACTIE KENT, WEET DAT JE DAAR HEEL WAT CONVICTION VOOR NODIG HEBT.



VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- X WOUTER, HIJ IS ER HOOR! VERTRAAGD EN WEL MAAR JE KUNT EINDELIJK LOS MET JE ALIENS IN MASS EFFECT 2!
- X HOME BESTAAT NU EEN JAAR, EN JEROEN JIJ BENT DE GELUKKIGE OM EENS EEN KIJKJE TE NEMEN.
- X JJ, DIE ARMY OF TWO GASTEN ZIJN ER, ZE HEBBEN ER EXACT 40 DAGEN OVER GEDAAN OM HIER TE KOMEN.
- X JAN, HAD JIJ NOG NIEUWE INFO OVER DE PRINS?
- X WAT MOET DAT MET DIE DUIKBRIL, JURJEN? EINDELOZE OCEAAN 2? GA TOCH EENS ECHTE GAMES SPELEN, MAN!
- X 2010 DAT BETEKENT WK VOETBAL. MAARTEN, GA JIJ EENS ALS DE DONDER BIJ EA OP BEZOEK VOOR HET LAATSTE NIEUWS OVER FIFA!
- X C&C 4, DAT KLINKT ALS EEN SOORT SPRINGSTOF. CHECK JIJ HET EENS UIT, JAN?
- X ENE SAM FISHER WIL OOK DAT ER OVER HEM GESCHREVEN WORDT.
- X JEROEN GAAT WEER OP SPACE AVONTUUR IN STAR OCEAN.
- X STEVEN, JIJ VINDT FINAL FANTASY HET LEUKST VAN IEDEREEN, TOCH?

- ALLES ONDER VOORBEHOUD NATUURLIJK -

PU 195 LIGT 19 FEBRUARI IN DE WINKELS

"LEUKSTE" NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

Je hebt rodelen, dat is sleeën waarbij de deelnemers gerust een glaasje op mogen hebben, en je hebt alcoholvrij sleeën, en dat wordt dan ook: BOBsleeën genoemd.



DROL VAN DE MAAND

ROGUE WARRIOR

"Het is de naaistreek van het jaar. De game is nog geen tientje waard!"



PU TWITTER!

Volg je ons al op www.twitter.com/Power_Unlimited? Niet? Snel doen dan! Want niet alleen blijf je zo op de hoogte van de laatste nieuwtjes die op PU.nl verschijnen, je maakt er ook nog eens kans op de laatste bètacodes of games voor PS3 en Xbox 360.
Maar er is meer, want je kunt ook naam maken in de PU! Wat je moet doen? Simpel: schrijf een recensie in één tweet met als tag #PUtwit en maak kans op eeuwige roem!

Realcoockie @#PUtwit modern warfare hier en daar heb het nu wel gehoord

Bartoman MAG bèta is groot, veel spelers en chaos. Ik heb tot nu toe weinig teamwork gezien. Moet wel zeggen dat van lag weinig te merken is. #PUtwit

rubenblom #PUtwit Torchlight voor de pc: Diablo achtige game, veel fun voor een leuke prijsje!

rubenblom #PUtwit cod MW2 voor de pc: Korte maar leuke single player, multiplayer is groots maar zonder dedicated servers snel een bron van ergenis.

jaapengel79 Mario Bros. Wii : heerlijke game tijdens de winteravonden. Op de bank, meer spelers tegelijk, nostalgische muziek. Winter goodness! #PuTwit

JORDI PETERS











